N64 PLAYSTATION DREAMCAST

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

IV. ÉVFOLYAM 5. SZÁM 2000 MÁJUS

576,-FT

576 KONZOL



Te Breki! Mit ír rólunk az új 576 konzol?

MUPPET RACE MANIA - PSX

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132 TEL: 359-0576

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!



AKCIÓ!

~~36999,-~~ HELYETT

AKCIÓS ÁR

34999,-

PLAYSTATION



AKCIÓ!

NINTENDO 64

NINTENDO 64 (6 SZÍNBEN) +1 CONTROL PAD +MARIO 64 KAZETTA

32999,-

NINTENDO 64 +1 CONTROL PAD +STAR WARS POD RACER +MARIO 64 KAZETTA

49999,-

40 WINKS	13990.-
ACE COMBAT 3	13990.-
ACTION MAN	13990.-
ACTUA POOL	13990.-
ADIDAS POWER SOCCER 2	14990.-
AGENT ARMSTRONG	11990.-
AIR COMBAT /PLATINUM	7990.-
AIRONAUTS	HIVJ
ALIEN TRILOGY /PLATINUM	7990.-
ALL STAR TENNIS 99	13990.-
ALLIED GENERAL	13990.-
ALLINDRA	13990.-
ANNA KOURNIKOVA TENNIS	12990.-
APE ESCAPE	12990.-
APOCALYPSE	13990.-
ARMORED CORE	12990.-
ARMORINES	HIVJ
ARMY MEN 3D	HIVJ
ARMY MEN AIR ATTACK	HIVJ
ASTERIX	13990.-
ASTERIX & OBELIX	HIVJ
ATTACK OF THE SAUCERMAN	12990.-



AUTO DESTRUCT	11990.-
AYRTON SENNA KART DUEL	13990.-
AZURE DREAMS	12990.-
BALL BLAZER CHAMPIONS	12990.-
BARBIE RACE & RIDE	7990.-
BASEBALL 2000	HIVJ
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	11990.-
BIOFREAKS	13990.-
BLAZE & BLADE	13990.-
BLAZING DRAGONS	13990.-
BLOOD LINES	13990.-
BLOODY ROAR	13990.-
BLOODY ROAR 2	13990.-
BOMBERMAN	13990.-
BOMBERMAN QUEST	HIVJ
BOMBERMAN WORLD	13990.-
BRAHMA FORCE	13990.-
BREATH OF FIRE 3	13990.-
BROKEN SWORD II	11990.-
BUBBLE BOBLE /PLATINUM	7990.-
BUGS BUNNY LOST IN TIME	13990.-
BUGS LIFE ACTIVITY CENTER	7990.-
BUST A MOVE 2 /PLATINUM	7990.-
BUST A MOVE 3DX	7990.-
BUSTER & BEANSTALK	12990.-
C&C /PLATINUM	7990.-
C&C RED ALERT	13990.-
C3 RACING	13990.-
CARMAGEDDON	13990.-
CASTROL HONDA SUPERBIKE	13990.-
CBZ	13990.-
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	13990.-
CHOCOBO RACING	12990.-
CIRCUIT BREAKERS	13990.-
COLONY WARS RED SUN	7990.-
COMMAND&CONQUER /PLATINUM	7990.-
CONSTRUCTOR	11990.-
COOL BOARDERS 2	7990.-
COOL BOARDERS 4	12990.-
CRASH BANDICOOT /PLATINUM	7990.-
CRASH BANDICOOT 2 /PLATINUM	7990.-
CRASH TEAM RACING	13990.-
CROC /PLATINUM	7990.-
CROC 2	13990.-
CRUSADER NO REMORSE	13990.-
CYBER TIGER	13990.-
CYBERIA	7990.-
DEATHTRAP DUNGEON	13990.-
DEMOLITION RACER	13990.-
DESTREGA	12990.-
DEVIL DICE	13990.-
DEVIL S DECEPTION	11990.-
DIE HARD TRILOGY /PLATINUM	7990.-
DIE HARD TRILOGY 2	13990.-
DINO CRISIS	12990.-
DISCWORLD 2	13990.-
DOOM /PLATINUM	7990.-
DREAMS	13990.-
DUKES OF HAZARD	HIVJ
DUNE 2000	13990.-
DYNASTY WARRIORS	12990.-
EAGLE ONE HARRIER ATTACK	13990.-
EHRGEIZ	13990.-
EVIL ZONE	13990.-
EXPLOSIVE RACING	7990.-
EXTREME 500	13990.-
F1 2000	13990.-
F1 WORLD GP	13990.-
FA PREMIER LEAGUE MANAGER	13990.-
FA PREMIER LEAGUE STARS	13990.-
FIFA 98 /PLATINUM	7990.-
FIFA 99	13990.-
FIFTH ELEMENT	13990.-
FIGHTING FORCE 2	13990.-
FINAL FANTASY VII /PLATINUM	7990.-
FORMULA ONE 97 /PLATINUM	7990.-
FORMULA ONE 99	13990.-
FROGGER	11990.-
FUTURE COP L.A.P.D. 2100 AD	13990.-
G POLICE WEAPONS OF JUSTICE	12990.-
GHOST IN THE SHELL	12990.-
GHOUL PANIC	HIVJ
GRAN TURISMO /PLATINUM	7990.-
GRAN TURISMO 2	13990.-
GRANSTREAM SAGA	13990.-
GRUDGE WARRIORS	HIVJ
GTA /PLATINUM	7990.-
GUARDIAN CRUSADE	13990.-
GUARDIAN OF DARKNESS	HIVJ
GUNGAGE 3D	13990.-
HARD EDGE	13990.-
HEART OF DARKNESS	7990.-
HELL NIGHT	13990.-
HOT WHEELS	13990.-
INDY 500	12990.-
INT. TRACK & FIELD /PLATINUM	7990.-
INT.TRACK & FIELD 2	13990.-
ISS SOCCER DELUXE	7990.-
IZNOGOOD	9990.-
JACKIE CHAN STUNTMASTER	9990.-
JEREMY MCGARTH SUPERCROSS	12990.-
JEREMY MCGARTH SUPERCROSS 98	12990.-
JERSEY DEVIL	13990.-
JET RIDER 2	12990.-
JOJO S BIZARRE ADVENTURE	HIVJ
JUDGE DREDD	11990.-
KINGSLEY'S ADVENTURE	12990.-
KKND KROSSFIRE	13990.-
KNOCK OUT KINGS 2000	13990.-
KNOCK OUT KINGS 99	13990.-
KULA WORLD	13990.-
KURUSHI FINAL	13990.-
LE MANS 24 HOUR	13990.-
LEGEND	13990.-
LEGEND OF KARTIA	13990.-
LEGEND OF LEGAIA	HIVJ
LEGO RACERS	12990.-
LEGO ROCK RAIDERS	HIVJ
LEMMINGS	9990.-
LOST WORLD /PLATINUM	7990.-
LUCKY LUKE	7990.-
MADDEN NFL 2000	13990.-
MADDEN NFL 98	13990.-
MADDEN NFL 99	13990.-
MAGIC THE GATHERING	9990.-
MARVEL VS CAPCOM	HIVJ
MASS DESTRUCTION	9990.-
MDK	12990.-
MECHWARRIOR 2	13990.-
MEDAL OF HONOR	13990.-
MEDIEVIL /PLATINUM	7990.-
MEDIEVIL 2	9990.-
MEGA MAN 8	13990.-
MEN IN BLACK	13990.-
MESSIAH	HIVJ
METAL GEAR SOLID	13990.-
METAL GEAR SOLID VR MISSIONS	7990.-
MICRO MANIACS	HIVJ
MILLENIUM SOLDIER EXPENDABLE	13990.-
MISSION IMPOSSIBLE	13990.-
MONACO GP2	13990.-
MONKEY HERO	13990.-
MONSTER SEED	13990.-
MOTO RACER /PLATINUM	7990.-
MOTOR MASH	12990.-
MOTOR TOON GP 2	13990.-
MOTORHEAD	12990.-

MULAN	12990.-
MUPPET RACEMANIA	13990.-
MUSIC	9990.-
MUSIC 2000	12990.-
9990.	
NANOTEK WARRIOR	13990.-
NASCAR 2000	13990.-
NASCAR 99	13990.-
NBA LIVE 2000	13990.-
NBA LIVE 99	13990.-
NEED FOR SPEED IV	13990.-
NHL 2000	13990.-
NHL 98	9990.-
NHL 99	13990.-
NHL FACE OFF 2000	12990.-
NHL FACE OFF 98	12990.-
NIGHTMARE CREATURES	12990.-
NINJA	13990.-
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAINBIKE	13990.-
NO ONE CAN STOP MR DOMINO	9990.-
ODDWORLD: ABE'S EXODUS	13990.-
ODDWORLD: ABE'S ODDYSEY	7990.-
ODT	13990.-
OMEGA BOOST	12990.-
ONE	13990.-
OVERBLOOD	13990.-
PACMAN WORLD	9990.-
PANDEMONIUM /PLATINUM	7990.-
PANDEMONIUM 2	13990.-
PARAPPA THE RAPPER	7990.-
PERFECT WEAPON	13990.-
PITFALL 3D	13990.-
POCKET FIGHTER	13990.-
POINT BLANK	13990.-
POP N POP	HIVJ
POPULOUS THE BEGINNING	13990.-
POY POY 2	13990.-
PREMIER MANAGER 98	13990.-
PRO PINBALL : BIG RACE USA	13990.-
PRO PINBALL FANTASTIC JOURNEY	HIVJ
PRO PINBALL TIME SHOCK	7990.-
PUMA STREET SOCCER	13990.-
QUAKE II	13990.-
R TYPE DELTA	13990.-
R TYPES	13990.-
RADICAL BIKERS	HIVJ
RAGE RACER	7990.-
RAILROAD TYCOON 2	HIVJ
RALLY CHAMPIONSHIP	13990.-
RAMPGAE WORLD TOUR 2	13990.-
RASCAL	14990.-
RAT ATTACK	HIVJ
RC STUNTCOPTER	13990.-
RE VOLT	13990.-
READY TO RUMBLE BOXING	HIVJ
REBOOT	13990.-
RESCUE SHOT	HIVJ
RESIDENT EVIL 3	13990.-
RESIDENT EVIL SURVIVOR	13990.-
RIDGE RACER REVOLUTION /PLATINUM	7990.-
RIDGE RACER TYPE 4	13990.-
RIVAL SCHOOLS	13990.-
ROAD RASH 3D	13990.-
ROAD RASH JAILBREAK	13990.-
ROCK & ROLL RACING 2	13990.-
ROGUE TRIP	13990.-
ROLLCAGE STAGE 2	7990.-
RONALDO V FOOTBALL	HIVJ
RONIN BLADE	13990.-
RUGRATS SEARCH FOR THE REPTAR	13990.-
RUNNING WILD	13990.-
S.C.A.R.S.	13990.-
SAGA FRONTIER 2	13990.-
SHADOW GUNNER	13990.-
SHADOW MADNESS	12990.-
SHADOW MAN	13990.-
SHADOW MASTER	13990.-
SHANGHAI TRUE VALOR	13990.-
SHAOLIN	13990.-
SILENT HILL	13990.-
SKULLMONKEYS	13990.-
SLED STORM	13990.-
SMALL SOLDIERS	13990.-
SMURFS	13990.-
SOUTH PARK	13990.-
SOUTH PARK RALLY	HIVJ
SOVIET STRIKE /PLATINUM	7990.-
SPACE DEBRIS	13990.-
SPEC OPS	13990.-
SPORT CAR GT	13990.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	9990.-
SPYRO THE DRAGON /PLATINUM	7990.-
STAR GLADIATORS	9990.-
STAR WARS JEDI POWER BATTLES	13990.-
STAR WARS MATERS OF TERAS KASI	13990.-
STEEL REIGN	13990.-
STREET FIGHTER ALPHA	13990.-
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA /PLAT.	7990.-
STREET FIGHTER EX2 PLUS	HIVJ
STREET SKATER	13990.-
SUPER PANG COLLECTION	12990.-



SUPERBIKE 2000	13990.-
SUPERCROSS 2000	13990.-
SYPHON FILTER 2	HIVJ
TAI FU: WRATH OF TIGER	13990.-
TARZAN	12990.-
TEKKEN 2 /PLATINUM	7990.-
TENNIS ARENA	7990.-
TEST DRIVE 4	13990.-
TEST DRIVE 4X4	13990.-
TEST DRIVE 5	13990.-
TEST DRIVE 6	HIVJ
TETRIS PLUS	12990.-
THE NOTE	12990.-
THEME HOSPITAL	13990.-
THEME PARK WORLD	13990.-
THIS IS FOOTBALL	12990.-
THRASER	12990.-
THUNDERHAWK 2 /PLATINUM	7990.-
TIGER WOODS 99	13990.-
TILT	7990.-
TINY TANK	12990.-
TOCA 2	7990.-
TOMB RAIDER II	13990.-
TOMB RAIDER III	14990.-
TOMB RAIDER IV	13990.-
TOMORROW NEVER DIES	13990.-
TOTAL DRIVIN	12990.-
TOY STORY 2	13990.-
TRAP RUNNER	13990.-
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	13990.-
TRUE PINBALL /PLATINUM	7990.-
UBIK	HIVJ
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 99/2000	HIVJ
UM JAMMER LAMMY	12990.-
UNHOLY WARS	13990.-
URBAN CHAOS	13990.-
V BALL	11990.-
V RALLY 2	13990.-
VAMPIRE HUNTER D	HIVJ
VANDAL HEARTS 2	HIVJ
VICTORY BOXING 2	13990.-
VICTORY BOXING 3	HIVJ
VIGILANTE 8 2ND OFFENSE	13990.-
VIPER	9990.-
VIRTUAL POOL	9990.-
VIRUS	13990.-
WAR OF THE WORLDS	13990.-
WARCRAFT II	13990.-
WARGAMES	13990.-
WARHAMMER DARK OMEN	13990.-
WARHAWK	7990.-
WARPATH JURASSIC PARK	13990.-
WCW MAYHEM	13990.-
WCW NITRO	13990.-
WCW NVO THUNDER	13990.-
WILD 9	13990.-
WILD ARMS	13990.-
WING COMMANDER IV	9990.-
WIPEOUT /PLATINUM	6990.-
WIPEOUT 3	13990.-
WORMS ARMAGEDDON	13990.-
WORMS PINBALL	13990.-
WRECKIN CREW	13990.-
WU TANG	13990.-
X FILES	12990.-
X MEN CHILDREN OF ATOM	11990.-
X MEN VS STREET FIGHTER	13990.-
XENA WARRIOR PRINCESS	12990.-
XENOCRACY	13990.-
ZERO DIVIDE 2	13990.-

ARMOURINES	17990.-
BEETLE ADVENTURE RACING	17990.-
BODY HARVEST	16990.-
BOMBERMAN HERO	16990.-
BUGS LIFE	17990.-
CARMAGEDDON	17990.-
CASTLEVANIA: LEGACY	17990.-
CHAMELEON TWIST	15990.-
CHARLIE BLAST TERRITORY	16990.-
CHOPPER ATTACK	16990.-



DARK RIFT	14990.-
DISNEY MAGICAL TETRIS	HIVJ
DONKEY KONG 64	19990.-
DOOM 64	16990.-
EARTHWORM JIM 3D	17990.-
F ZERO X	16990.-
GEX 64 ENTER THE GECKO	9990.-
GT 64	16990.-
HOT WHEELS	16990
IGGYS RECKIN BALLS	16990.-
JET FORCE GEMINI	17990.-
KNOCKOUT KINGS 2000	HIVJ
LAMBORGHINI	16990.-
LEGO RACERS	12990.-
LODE RUNNER 3D	16990.-
MADDEN NFL 99	16990.-
MICHAEL OWENS WLS 2000	17990.-



MICRO MACHINES	17990.-
MISSION IMPOSSIBLE	16990.-
MONSTER TRUCK MADNESS	17990.-
NASCAR 99	16990.-
NBA JAM 2000	HIVJ
NBA JAM 99	17990.-
NHL 99	16990.-
NUCLEAR STRIKE	17990.-

OLYMPIC HOCKEY	9990.-
PAPERBOY 3D	HIVJ
PENNY RACERS	17990.-



QUAKE	9990.-
RACING SIM MONACO GP	17990.-
RAINBOW SIX	17990.-
RAKUGA KIDS	17990.-
RUGRATS TREASURE HUNT	17990.-
SAN FRANCISCO RUSH	16990.-
SCARS	16990.-
SILICON VALLEY	16990.-
STARSHOT	16990.-
SUPERCROSS 2000	17990.-
TARZAN	HIVJ
THE NEW TETRIS	HIVJ
TONIC TROUBLE	HIVJ
TOP GEAR HYPERBIKE	HIVJ



TOP GEAR OVERDRIVE	17990.-
TOP GEAR RALLY	16990.-
TOP GEAR RALLY 2	HIVJ
TUROK 2	17990.-
TUROK RAGE WARS	17990.-
V RALLY 99	16990.-
VIGILANTE 8: 2ND OFFENCE	HIVJ
VIRTUAL POOL 64	17990.-
WETRIX	16990.-
WIPEOUT 64	9990.-
WORLD CUP	7990.-
XENA WARRIOR PRINCESS	17990.-
XG2	16990.-
YOSHI S STORY	16990.-
ZELDA	17990.-

SEGA DREAMCAST CD-K

4 WHEEL THUNDER	HIVJ
AEROWINGS	16990.-
BLUE STINGER	16990.-
BUGGY HEAT	16990.-
DEADLY SKIES	HIVJ
ECCO THE DOLPHIN	HIVJ
EPISODE 1 RACER	HIVJ
EVOLUTION	HIVJ
F1 WORLD GP	16990.-
FIGHTING FORCE 2	16990.-
GTA 2	HIVJ
HIDDEN & DANGEROUS	HIVJ
HYDRO THUNDER	16990.-
INCOMING	16990.-
JIMMY WHITE SNOOKER	16990.-
JO JO BIZARE ADVENTURE	HIVJ
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	17990.-
MILLENIUM SOLDIER :XPENDABLE	16990.-
MONACO GP	16990.-
NBA 2000	HIVJ
PEN PEN	16990.-
POWER STONE	16990.-
RAYMAN 2	HIVJ
RED DOG	HIVJ
RESIDENT EVIL 2	HIVJ
REVOLT	17990.-
SEGA WORLD WIDE SOCCER	16990.-
SOUL FIGHTER	17990.-
SPEED DEVILS	16990.-
STAR WARS EPISODE 1 RACER	HIVJ
SUZUKI ALLSTAR	16990.-
TEE OFF	HIVJ
THE NOMAD SOUL	HIVJ
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE	16990.-
TOMB RAIDER THE LAST REVELATION	HIVJ
TOY STORY 2	HIVJ
V RALLY 2	HIVJ
VIGILANTE 8 2ND OFFENSE	HIVJ
VIRTUA FIGHTER 3	16990.-
WORMS ARMAGEDDON	16990.-
WWF ATTITUDE	16990.-

KIEGÉSZÍTŐK

PLAYSTATION

Memory Card 1MB	2999,-
Memory Card 2MB	HÍVJ!
Memory Card 4MB	HÍVJ!
RFU Adapter	3999,-
Sony Memory Card 1MB	4999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad	4999,-
Pro Pilot Dual Shock Joystick	9999,-
Scorpion Gun G-Con Komp.	6999,-
X-Plorer FX V3.0	11999,-
Avenger Gun + pedál	11999,-
Cyber (Dual) Shock Controller	5999,-
Sony Dual Shock Controller	9999,-
Viper Dual Shock Controller	6999,-
Primal Pad - Dual Shock	9999,-
Falcon Gun (lézer irányfénnyel)	HÍVJ!
Real Arcade Gun	14999,-
Pro Shock Arcade Dual Shock	9999,-
Pro Carry Case (táska)	HÍVJ!
Kábelek:	
-Joy Hosszabító	2999,-
-Link	2999,-
-Scart + G-Con	2999,-

NINTENDO 64

Memory Card - 256K	2999,-
Rumble Pack Plus - 256K memory	4999,-
Memory Extension Pack - 4MB	6999,-
RFU Adapter	7999,-

GAMEBOY

Multi Boy	
(Lámpa - Nagyító - Joy - Hangszoró)	7999,-
GB Color link kábel	HÍVJ!
GB Color hálózati adapter + akku	HÍVJ!



McLaren Wheel - Dual Shock
Kormány + Sebváltó + Pedál + Kézifék
24999,-

COLOR GAME BOY

10 PIN BOWLING	9990.-
720	9990.-
ANTZ	9990.-
ARCADE HITS	9990.-
ARMOURINES	9990.-
ARMY MEN	HIVJ
AZURE DREAMS	HIVJ
BATTLE TANX GLOBAL ASSAULT	HIVJ
BATTLESHIP	9990.-
BEAUTY & THE BEAST	9990.-
BLACK BASS FISHING	9990.-
BOMBERMAN QUEST	9990.-
BUBBLE BOBBLE	9990.-
CAESARS PALACE 2	HIVJ
CARMAGEDDON	9990.-
CATWOMAN	9990.-
CENTIPEDE	9990.-
CHASE HQ	9990.-
CHESSMASTER	9990.-
CONKER POCKET TALES	9990.-
CRAZY BIKERS	9990.-
CRAZY CASTLE 3	9990.-
CRAZY CASTLE 4	9990.-
CROC	HIVJ
CROC	HIVJ
CROSS COUNTRY RACING	9990.-
DAFFY DUCK FOWL PLAY	HIVJ
DEJA VU 1&2	9990.-
DRIVER	HIVJ
DROP ZONE	9990.-
DUKE NUKEM	9990.-
EARTH WORM JIM	9990.-
EVEL KNIEVEL	9990.-
F1 WORLD GP	9990.-
FIFA 2000	9990.-
FROGGER	9990.-
GAME AND MATCH GALERY 2	7990.-
GEX	9990.-
GTA	9990.-
HARVEST MOON	7990.-
HEXCITE	9990.-
HOLY MAGIC CENTURY	9990.-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	HIVJ
ISS SOCCER 99	9990.-
JANOSH	HIVJ
KLAX	9990.-
KNOCKOUT KINGS	9990.-
LAS VEGAS	9990.-
LE MANS 24	HIVJ-
LEGEND OF RIVER KING	9990.-
LOONEY TUNES	9990.-

LUCKY LUKE	9990.-
MARIO GOLF	9990.-
MAYA BEE	9990.-
MICKEYS RACING	9990.-
MICRO MACHINES 1-2	9990.-
MICROSOFT PUZZLE COLLECTION 1	HIVJ
MISSILE COMMAND	9990.-
MISSION IMPOSSIBLE	9990.-
MR NUTZ	9990.-
MS PACMAN	9990.-
MUNCHING MADNESS	9990.-
NBA JAM 99	9990.-
NBA PRO 99	9990.-
NHL 2000	9990.-
PAC MAN	9990.-
PAPERBOY	9990.-
PITFALL	9990.-
PONG	HIVJ
POWER QUEST	9990.-
R TYPE DX	9990.-
RAINBOW 6	HIVJ
RAMPAGE WORLD TOUR	9990.-
RATS	9990.-
RIPTIDE RACER	HIVJ
ROADSTER	9990.-
RONALDO FOOTBALL	9990.-
SHADOW GATE	9990.-
SHANGHAI POCKET	9990.-
SPEEDY GONZALES	HIVJ
SPY VS SPY	9990.-
STAR WARS RACER	9990.-
STRANDED KIDS	9990.-
SUPER BREAKOUT	9990.-
SUPREME SNOWBOARDING	9990.-
TAZ MUNCHING MADNESS	9990.-
THREE LIONS	9990.-
TOCA TOURING CAR	HIVJ
TOM & JERRY	9990.-
TONIC TROUBLE	HIVJ
TONKA RACEWAY	HIVJ
TOTAL SOCCER	HIVJ
TOY STORY 2	HIVJ
TUROK 2	9990.-
TUROK RAGE WARS	9990.-
V RALLY	9990.-
WARIO LAND 3	9990.-
WARIOLAND 2	9990.-
WICKED SURFING	HIV.
WWF ATTITUDE	9990.-
XENA	HIV.
YODA STORIES	9990.-
ZELDA	9990.-

GAME BOY

ADVENTURE ISLAND	6990.-
ALADDIN	7990.-
ANIMANIACS	7990.-
ASTERIX	6990.-
ASTERIX & OBELIX	7990.-
BATMAN FOREVER	6990.-
BATMAN RETURN OF JOKER	6990.-
BIONIC COMMANDO	7990.-
BOXING	7990.-
BUGS BUNNY 2	6990.-
BUST A MOVE 2	6990.-
COLD SHADOW	7990.-
DAFFY DUCK	6990.-
DARKWING DUCK	7990.-
DENNIS THE MENACE	6990.-
DONKEY KONG	6990.-
DOUBLE DRAGON II	6990.-
DRAGONS LAIR	7990.-
FINAL FANTASY ADVENTURE	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND 2	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND 3	9990.-
GHOST BUSTERS 2	7990.-
GODZILLA	7990.-
GREMLINS 2	6990.-
INDIANA JONES	7990.-
ISS	9990.-
JACK NICKLAUS GOLF	7990.-
JELLY BOY	6990.-
JIMMY CONNOR TENNIS	7990.-
JUNGLE STRIKE	7990.-
JURASSIC PARK	6990.-
LION KING	7990.-
LITTLE MERMAID	7990.-
LOONEY TUNES	6990.-
MEGAMAN	7990.-
MICKEYS DANGEROUS	7990.-
MICRO MACHINES	6990.-

MOTOCROSS MANIACS	7990.
MR NUTZ	7990.
MULAN	9990.
NIGEL MANSELL	7990.
ODDWORLD ADVENTURES	7990.
PAPERBOY	7990.
PINOCCHIO	7990.
POCAHONTAS	7990.
POKEMON RED & BLUE	9990.
POOL	7990.
POPEYE 2	7990.
ROBOCOP VS TERMINATOR	6990.
SMURFS NIGHTMARE	7990.
SMURFS TRAVEL THE WORLD	7990.
SPIROU	7990.
SPY VS SPY	6990.
STREET RACER	6990
SUNSOFT F1 GP	7990
SUPER BATTLE TANK	6990
SUPER HUNCHBACK	6990
SUPER MARIO LAND II	7990
SUPERMAN	7990
TALESPIN	7990
TAMAGOTCHI	7990
TARZAN	6990
TAZ MANIA	6990
THE REAL GHOSTBUSTERS	7990
TOP GUN	7990
TRACK & FIELD	7990
TRUE LIES	6990
TUROK	9990
WACKY SPORTS	7990
WATER WORLD	6990
WAVE RACE	7990
WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990
WWF RAW	5990
YOGI BEAR GOLD RUSH	6990
YOSHIE'S COOKIE	5990

MÁR KAPHATÓ! SEGA DREAMCAST

79999,-



DREAMCAST + JOY + DEMO CD

TARTALOM



Rainbow Six 64



Medievil 2



Resident Evil: Survivor



Nuclear Strike



Vampire Hunter D



Soul Calibur



Crazy Taxi

576 Konzol A megszállott játékosok magazinja. Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni! Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132. Ha megrendeled az 576 Konzol valamelyik korábbi számát, akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

dványban megjelent szöveges és
trációs anyagok
lyen módon való újra felhasználá-
ak a kiadó engedélyével
séges. ISSN 1417-9296
ás: Grafit Pencil Nyomda
pest
lajdonos: Balogh Zsolt
rkesztő: Martin
rv: Molnár Dénes
vács Ildi
dai előkészítés:
arosi Renáta
igítás: Recent Kft.
a a Comgame Kft.,
Budapest,
ely Gy. utca 17.
cím: 1389 Budapest,
32.
szti a Hírker Rt,
és alternatív
ztők
ethető: 576 KByte
game Kft.),
Budapest,
32.
l: 576konzol@576.hu
ite: www.576.hu
p: Muppet Race
Mania

aktuális 28

Nem kell ahhoz zseninek lenni, hogy az ember fia (esetleg lánya) egyből észrevegye – az 576 Konzol külsőleg egy kissé megváltozott. Elérkezett az idő, hogy ha nem is világrengető mértékben, de tovább lépjünk! Új borító, plusz négy oldal, a Kód-X színesben, és kezdésnek mindjárt négy oldal Dreamcast rovat. Ezzel a kis meglepetéssel szerettünk volna imponálni régi és új olvasóinknak.

Az ár – mindezen újítások ellenére – maradt a régi. A belső tartalom úgyszintén maradt a régi. Ugyanazok a tesztelők mondják el véleményüket a legújabb anyagokról, mint eddig. Ugyanúgy a legújabb MÁR MEGJELENT és mindenki számára hozzáférhető programokat mutatjuk be, mint eddig. Ugyanúgy olvashatsz a tűzforró japán és amerikai NTSC-s stuffokról, és a bonyolultabb játékokhoz még mindig ugyanúgy igyekszünk teljes megoldást közölni. Ugyanúgy van poszter is, mint eddig, és ugyanúgy nincs demó CD, ahogy eddig sem volt. A Csevegőben ugyanúgy egy csini csaj virít, mint ahogy megszokhattad, és ugyanúgy folyik az odamondogatás mind a két fél részéről, ahogy azt mindenki igényli. Azt hiszem, a fenti néhány érv elég ahhoz, hogy ugyanúgy a kedvenc konzolos újságod maradjunk, mint eddig.

Tyler "Martin" Durden





E
20
Los A



...amikor beléptem az idén (is) Los Angeles-ben megrendezett E3 legnagyobb pavilonjának bejáratán az a vicc jutott eszembe, amikor is a parasztbácsit felviszik egy mezőgazdasági repülővel, a pilóta kegyetlenül figurázik, a papa végig csak hümmög, a végén meg megszólal: "Azt gondoltam, hogy be fogok tojni, de hogy ez az egész a nyakamba is folyik...". Voltam már vagy 7 ECTS-en Londonban, gondoltam meglepetés nem érhet. Arra ugye számítottam, hogy nagy buli lesz, de hogy EKKORA, az álmomban sem jutott volna eszembe. De ne szaladjunk ennyire előre...

A világ minden táján már jó hónapokkal ezelőtt izgatottan készült a sok "játékos" újságíró, tesztelő, meg főszerkesztő a minden évben, Amerikában megrendezésre kerülő 3 napos E3-ra, a kontinens regrangosabb számítógépes és konzolos összeröffenése. Tudtam ezt én is, de sejtelmem sem volt róla, hogy a cégvezetőség a buli előtt 3 héttel jelenti be, hogy én is megyek. Egyszer csak azon kaptam magam, hogy vízumot kell intézni, találkozókat kell szervezni, meg minden olyan dolgot lebonyolítani, ami egy ilyen utazáshoz kell. Még jó, hogy egy társat is sikerült "szereznem" a bulihoz, West Endbeli ex boltvezetőnk személyében, aki igen jó csóka, ellenben betegesen Resident Evil mániás, és Tomi.

A második látványos "magamhoz térésem" akkor volt, amikor a gép leszállt Losziban, és taxiba pattantunk, hogy megközelítsük a hotelt. Gurultunk át a városon, egyre több lett a csingcsángcsung felírat, mire kiderült, hogy a szálloda a belvárosban, de a koreai negyedben van. Nekem egál, úgyis komálom a ferde szemű bigéket... Kipakolás, zuhany, aztán elindulás kajáldát keresni. Már korábban mondták nekem, hogy Losziban kocsi nélkül nem lehet mozogni, és ez rövidesen be is bizonyult – 8 óra után az utcán már senki sem járt GYALOG, csak mi meg a környékbeli csövesek és narkósok. El is kezdtem hisztizni, hogy én kocsi nélkül egy lépést se megyek tovább, így betértünk az első 7 Eleven üzletbe (olyan, mint nálunk a benzinkutak shopjai, csak kút nélkül) és az ott kapható "gyors hot-doggal" tömtük tele a fejünket. (Megjegyzendő, hogy már ez a kaja is fényévekkel jobb volt, mint bármelyik magyar "rendes" hot-dog...)

Másnap reggel az első dolgunk a kocsibérlés volt, valami piros japán kupé csoda, automata, légkondi, meg ami kell – aztán úgy vezettem oda a hatalmas kiállítási csarnokhoz, mintha ebben a városban nőttem volna fel (térkép nélkül).

...és akkor ott tartunk, hogy álltam a bejáratnál, mint aki nem hisz a szemének. Ott voltak előttem a leghíresebb cégek pavilonjai, de sokkal hatalmasabbak, mint amit eddig valaha láttam! Irdatlan nagy kivetítőkön dübörögtek a játékok, bömbölt a zene, persze minden standon, de valahogy mégsem volt káosz. Jól emlékszem, hogy a bejárattal szemben az Electronic Arts nyomult, akkora standdal, hogy azt hittem, ez itt 3 cég egyben. A stand felett mozivászon nagyságú képernyőn csak PS2-es progikat nyomtak. Itt el is hagyott az erőm...

De miért is jó egy ilyen E3?
Először is az ember odamegy minden céghez, bemutatkozik, mint főszerkesztő, ha kell, bájcseveg és jópofizik, aztán kap egy dossziét, amiben CD-k meg szórólapok lapulnak. Na, ezek segítségével készülnek el a következő egy évben az újság oldalainak illusztrációi és képanyaga.

Aztán ott vannak a játékok. Tudom, nekem most cégekre bontva kéne elmesélnem, hogy mit láttam, de erre sajnos se időm, se helyem, se tehetségem. MINDENT. Minden játék ki van állítva, ami az elkövetkezendő kábé egy évben meg fog jelenni MINDEN géptípusra, ami már olyan állapotban van, hogy ki lehet próbálni. A legújabb Dreamcast, Playstation, PS2, N64, Gameboy és játéktermi stuffok futnak nagyképernyős TV-ken és monitorokon, mindent kipróbálhatsz és annyit nyomhatod őket, hogy bizonyosan belefájdul a fejed. Három eszméletlen nagy teremből állt a kiállítás. Az legnagyobbyban a vegyesen PC-re és konzolokra egyaránt fejlesztő cégek voltak, egy majdnem ugyanakkorában a Playstation 1-2, Dremcast és Nintendó játékok nem cég szerint, hanem géptípus szerint elhelyezve, a harmadikban pedig a kisebb cégek és a kiegészítők (joy-ok, stb.) gyártói. Most képzeljétek el! Nyomod fél órát a Driver 2-t, esküszöl, hogy ennél jobb itt nincs. Botorkálsz tovább, egy kis Quake 3 Dreamcast-on, a lábad alatt tök tiszta és süppedős padlószőnyeg, amerre mész. Megtalálod a Tenchu 2-t, utána 5 sorba kötött játéktermi Midway masinát, arrébb egy gördeszkás park berendezve, persze Tony Hawk 2. Jojózik a szemed, nyúlsz az irányítók után, már azt sem tudod, milyen gépen játszol, csak nyomkodod a gombokat. Namco stand, Tekken Tag és Ridge 5. Jesszus, ez tényleg jól néz ki! Nincs időd kitapasztalni egy anyagot sem, mert a szemed sarkából mindig észreveszel egy másikat, amiről már sokat hallottál, és egész életedben arra vágytál, hogy játszhass vele. Például okáért a Medal of Honor Underground! Mit adnának a haverok, ha ők is nyomhatnák! Múlnak az órák, keringesz, mint lepke a lámpa körül, és rádöbbensz, még csak egy termet sem fedeztél fel teljesen, legalább 5 híres cég még hátravan! Például a Squaresoft a sarokban. Chrono Cross, Parasite Eve 2, Legend of Mana – elképesztő grafikájú RPG-k mindenütt. Kérnek, hogy ne fotózzak. Arrébb megyek, és persze tovább fotózok. Kisebb tömeg bámulja a Square PS2 csodajátékát, a The Bouncert. Annyira ütős, hogy innom kell valamit...

Aztán ott van a konzol terem, középen a Playstation rész, a templomom. Mindenhol ugyanaz a nagyképernyős, tök sík képcsöves



3

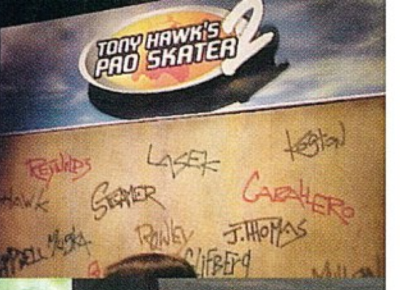
00

geles









Sony TV (a géphez Sony fejhallgató kötve), előtte kis búra alatt a PS vagy a PS2. (Hát így nézel ki közelről, kicsikém. Hazavinnélek!) Több a PS2. Ezer játék. Gran Turismo 2000, Onimusha, Dynasty Warriors 2. Ez tetszik. Megfogom a joyt (fekete, analóg), fejhallgató fel, és nyomom. Irdatlan grafika, egy 3D-s verekedős játék, kábé mint a Fighting Force, de japán háttérrel. Rohanok előre a dombok között, látom, hogy a távolban komoly hirig megy – gyerünk oda. Nem három ember verekszik, hanem egyszerre ÖTVEN, kaszabolják egymást a szamurájok, zöld és piros egyenruhás seregek rontanak egymásnak, a shogunok lóhátról aprítják a jónépet, köztük engem is. Inkább le is teszem a kontrollert, mert ez annyira jó, hogy mindjárt le kell ülnöm. Le is csüccsenek a puha padlószőnyegre és nézelődöm. Amerikában nyugodtan leülhetsz a földre bárhol, még a boltokban is...

Arrébb ott a Dreamcast részleg. Olyan, mint egy hatalmas cyber erődítmény a misztikus fényeivel. Ráfekszem a fekete szőnyeg DC mintájára, körülöttem sötét, felülről függőlegesen egy fehér fénycsóva világít rám és az emblémára – tiszta X-Akták. Tomi fotózik. Millió Dreamcast játék, irdatlan tömeg. Kezdek eszmélni – hát ez a gép CSÚCS! Sokkal több játék, mint PS2-re, nincs is erőm megnézni mindegyiket. Jó, nem mindegyik tűnik világszámnak, de a legtöbb arat, az tuti! Két pali rumbatököt ráz egymás mellett és a képernyőt bámulják – hopp, ez az új DC zenés játék, a Samba de Amigo! A színpadon egy japán manus, egy tolmács és egy Dreamcast. Mögöttük egy 15 méteres kivetítő. A pali 35 körüli, játszik. A játék neve SHENMUE. Jegyezzétek meg ezt a nevet! Ilyen egyszerűen nincs! A játékban egy barna bőrdzsekis pali mászkál, mint mondjuk a Residentben. Annyi a különbség csupán, hogy a világ ÉL körülötte! Azt csinálhat, amit akar, oda megy, ahova akar. A grafika annyira forró, hogy hirtelen a PS2-t egyszerű kvarcjátéknak gondolom. Kérdezi a japán a tömegtől – a tolmácson keresztül – hogy mit csináljon. Az egyik bolt előtt pénzbedobós nyerőgép. Aprópénz be, kar megteker, kiesik egy tojás. Benne egy dobókocka. A tömeg üvölt: “Játssz tovább!”. Újabb érme, tekerés, tojás. Kinyitás – egy mini Sonic figura lapul a virtuális főhős kezében. Következő sarkon játékterem csomó géppel. Bemegy a főszereplő, aprópénz bedob, erre bejön az EREDETI Space Harrier, a ’80-as évek elejének sikerjátéka (grafika egy az egyben ugyanaz). A Dreamcast standon az emberek őrjöngenek és tapsolnak. Ne is kérdezzétek, melyik a jobb gép, a PS2 vagy a Dreamcast. Mind a kettőre láttam eszeveszett játékokat, és MOST valahogy egyenlőnek érzem őket. Két nagyon erős masina fogja uralni a piacot rövidesen!

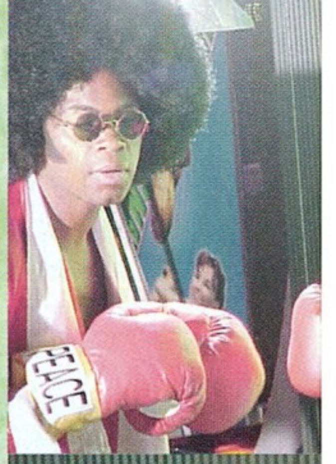
Nintendo stand. Feltűnő üresség. Azért igen sok játékot találok, de a fele mindenféle Pokemon, Pikachu, Kirby meg efféle csecsemő stuffok. Nyomom a Perfect Dark-ot, egy kicsit a World is not Enough-ot, meg az új Zeldát. Tetszik, ez aratni fog nálunk is. Hoppá, itt a Banjo-Tooie és a Dinosaur Planet! Ütős a grafikája mindkettőnek. Ha ezt a Vári Zoli meg a GYÉZÉ látná... Legalább lesz miről írni a Konzolban... Küzdök egy kicsit a Resident Zéróval – nem semmi, de aztán tovább állok. Természetesen az idén sem kaptam CD-t a Nintendótól, így az N64 poszterek és címlapok előfordulási esélye erősen csökkent.

Aztán ott vannak a cuccok. Először csak bátortalanul hesszeled a cégek pultjaira kitett posztereket, matricákat, kulcstartókat, mágneseket, tollakat, reklámszatyrokat és izgalmas mütyüröket. Felveszel egyet-egyet, elkezded vadászni őket, nézed, hogy kinek a kezében mit látsz, és van-e neked már olyan. Ahogy telik az idő azt veszed észre, hogy leszakad a vállad a sok cucc alatt. Itt pólót osztanak, amott baseball sapkát lehet kapni, a Capcom standon egy narancssárgára festett hajú idióta üvölt a mikrofonba és cuccokat dobál a tömegbe, amiért az emberek egymást tapossák, és közben ütemesen üvöltenek: CAPCOM RULES! Néha észreveszed, hogy az emberek visítva odatódulnak valahova és egy másodperc alatt hetventagú sor alakul ki. Hopp, itt valaki dedikál! Nem más, mint Ash, az Evil Dead és az Army of Darkness sztárja. SZEMÉLYESEN! Gratulálsz neki, kezet foghatsz vele, egy képpel lettél gazdagabb. Öt méterrel odébb egy híres pankrátor a WWF-ből, mindig más sztár, naponta többször is. A félcsőben Dave Mirra tart BMX bemutatót, a világbajnok. Arrébb Tony Hawk dedikál és komoly fejjel próbálja a róla elnevezett PS játékot.

A legizgalmasabbak mégis inkább a csajok. Először is a legtöbb standon isteni hostess lánykák fogadnak. Öröm velük csacsogni. A legtöbb cég körül felbérelt modellek osztogatnak cuccokat meg szórólapokat. Csomó beöltözött (vagy inkább vetközött) bige is flangál, ők valamilyen játékot hirdetnek. (Akis barna, aki a Majmok Bolygója mezben állt Zira és Cornelius mellett olyan szép volt, hogy majdnem megkértem – ugorjunk már át Las Vegasba és esküdjünk meg, mert szeretném összeoperáltatni magam vele.) A hab a tortán pedig a hivatalos manökenek megjelenése. Ők tényleg nagyon gyönyörűek – ilyet az ember csak magazinokban lát. Odapattanhatsz melléjük, és a fotós pali már nyomja is rólatok a polaroidot. Ha akarod, a saját kamerákkal is kattintgathatsz. Azt hiszem, életem egyik legállatabb élménye az volt, amikor megpillantottam öt Playboy modellt. Azok a nők... Eldobtam kaszát-kapát és rohantam fotózni. Miss február és március 1999. Névre szóló dedikált kép mindkettőtől, a többiekkel közös “karolós” fotó. (Nyaláboltam őket, mint egy polip.) Miss február a következőket írta a képre: “Martin, micsoda éjszaka volt!”.

Tyler Martin Durden

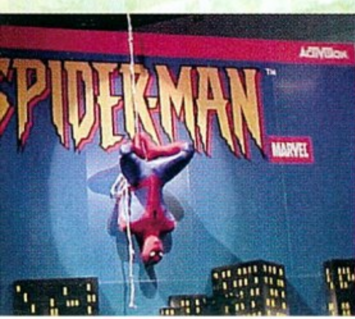




















Bizonyára sokan emlékeznek még a másfél éve megjelent Alundra című játékra. Számomra mindenesetre emlékezetes volt a cucc, hisz sikerült hozzá megírni a Konzol történetének egyik leghosszabb végigjátszását. Érdeklődve ám kissé félve vettem kézbe a második részt, mivel élénken élt bennem az előző epizóddal eltöltött kínkeserves órák emléke.

Az Alundra 2-nek voltaképpen semmi köze nincs az előző részhez. Más a kiadó, más a fejlesztő, a történet is teljesen új, nem folytatása az előző résznek, és a játék külalakja is sokа változott. Szakítottak ugyanis az előző rész klasszikus 2D-s kivitelezésével és az Alundra 2 3D-s textúra grafikás kinézetett kapott, poligonos szereplőkkel. Ez volt a legelső és legszembetűnőbb változás. Igaz, hogy a grafikailag láttam már jobbat is – persze azért egész jól néz ki – de a kor követelményeinek ez már jobban megfelel.

Ami a játék stílusát illeti ebben a tekintetben az Alundra 2 semmit sem változott, most is egy Zelda stílusú akció-kalandjáték. Szándékosan nem írtam azt, hogy RPG mert maga a Zelda és az Alundra sem RPG játékok. Bár kétségtelen, hogy vannak RPG vonások bennük, mégis nincs hagyományos karakterfejlődés – az emberünk nem lép szintet harcok után – de persze RPG elemek tömkelege jellemzi eme két játékot. Amúgy a készítők ez alkalommal szemel láthatólag a N64-es Zeldát akarták utánozni (gondolok itt a 3D-s külsőre), persze tisztességtelen lenne a két játék grafikáját összevetni, mert természetesen a két hardver közötti különbségből adódóan az Alundra 2 meg sem közelíti a Zelda grafikáját.



MEPHISTO ÉS A MÁGIKUS CSAVARKULCSOK

Mint már említettem az Alundra 2 nem folytatása az előző résznek, hanem egy teljesen új történetet dolgoz fel. A készítők egy nagyon egyedi, és ami nagyon fontos, humoros történetet találtak ki a játékhoz.

Az Alundra 2 egy Varuna nevű királyságban játszódik, melynek királya békében és tisztességben kormányozza országát. A harmóniát a király két erős és hűséges lovagja Redcliff és Jeehan biztosítja. Egy napon azonban a két lovag rejtélyes körülmények között eltűnik és a királyság meggyengül. A hatalomra éhes Baron Diaz összefog a kalózokkal, akik a tengereket uralják és börtönbe vetik a királyt a helyére pedig egy fabábút ültetnek – ezt szó szerint értsétek! A király egyetlen esélye a lányában Alexiában van, akinek meg kell találnia Flint-et, a játék főszereplőjét. Flint egy kalózvadász és a segítségével talán legyőzhető Baron Diaz. A főhősök nem tudják, de a háttérből egy varázsló Mephisto irányítja a szálakat. Mephisto a király varázslója volt, ám az összeesküvés után a király ellen fordult. Erős varázstudománya segítségével mágikus erejű csavarkulcsokat állít elő. Ezek a csavarkulcsok nagyon nagy varázserővel bírnak, és ha egy élőlénybe beledöfnek egyet az szinte azonnal hihetetlen erejű fém és robot szörnyeteggé alakul. Mephisto ezekkel a kulcsokkal bármit, embert és állatot is át tud változtatni. Flint éppen egy léghajón utazik, ami egy ilyen óriás kulcsot szállít. Innen indul tehát a kissé debil, ám nagyon eredeti történet, ami nem nélkülözi a humort és komoly dolgokat sem. Mindenesetre hosszú kalandra számítsunk.



KEZDETEK

Miután tisztába raktuk a történetet nem ártana elkezdeni játszani is. Indításnál választhatunk Normal és Easy fokozat közül. Az Easy annyi könnyebbséget jelent, hogy ilyenkor az ellenfelekre dupla annyit, míg az ellenfelek fele annyit fognak ránk sebezni, mint Normal módban.

Essünk át gyorsan az irányításon. Beszélgetni és harcolni a Négyzettel lehet, míg a kardot eltenni a Körrel. Futni az R2-től lenyomva tudunk, ha ilyenkor Kört nyomunk becsúszhatunk. Ezen kívül ha futás közben Négyzetet nyomunk nagyobbat támadhatunk. A becsúszáson kívül a Körrel lehet különféle tárgyakat felemelni és elhajítani, ami nélkülözhetetlen. Az X-szel ugrani lehet. Az L1-R1 gombokkal a kamerát tudjuk forgatni. A Start a menübe visz. Itt az Item és a Pocket pont (felül) a legérdekesebb. Az Item menüben található gyógyításokat és egyéb tárgyakat berakhatjuk a Pocket-ba. Ezután az itt kiválasztott tárgyat a Háromszöggel használhatjuk, ez nagyon jó az öngyógyítások használatakor. Nem kell a menübe lépkedve gyógyítani magunkat hanem egyszerűen a Háromszöggel használhatjuk gyógyító cuccainkat. A Pocket-be helyezett cuccaink közül az L2-vel válogathatunk ezért sem kell külön a menübe lépkednünk. A Select-tel nézetet válthatunk ami fontos lehet néhány helyen.



A menüben található még a Special pont ahol a legértékesebb tárgyaink fognak lapulni. Ezeket történet szerint használhatjuk majd. Az Options nem igényel különösebb tájékoztatást, egyedül a Status menübe érdemes néha körül nézni.

A játéktéren a következőket találjuk. A bal felső sarokban energiánk (majd később a varázserőnk is), a jobb felsőben a Pocketbe helyezett cucc, valamint annak mennyisége látható. Alatta pénzünk és kulcsaink száma található. Pénzt menet közben az ellenfelek kinyírásával, ládákból, valamint a klasszikus módszerrel az az bokrok szétverésével szerezhetünk.

Arra jó lesz oda figyelni, hogy a gyógyító cuccokból, hasonlóan az előző részhez csak korlátolt mennyiséget egészen pontosan 9-et lehet szerezni, tehát úgy kalkuláljunk, hogy mindent felvegyünk.

Menet közben két érdekes és nagyon fontos dologgal fogunk találkozni. Az egyik a hatalmas arany színű könyvek lesznek, amelyekkel menteni lehet. Ezek mellett általában találunk kör alakú és kéken világító platformokkal is melyek életerőnket töltik fel a maximumra, tehát ezeket mindig használjuk ki!

A JÁTÉKMENET ÉS A FELADATOK

Maga a játékmenet nem sokat változott az előző rész óta. Tehát általában mindig a megadott helyekre kell menni, ami mindig egy nagyobb labirintust jelent. Ezek a labirintusok sorban jönnek játék során. Fel kell őket fedezni majd némi gondolkozás után nagyon, egyszerűen rálehet jönni, hogy is kell megszerez-

ÚJ LEGENDA KEZDŐDIK!





szön, csak mindig nehezebb formában. Nagyon sok logikai és ügyességi részt az előző epizódból vették a készítők, így ha azt végigjátszottátok a feladatok ismerősek, lesznek. Vannak új dolgok is, de sajnos mégis azt kell mondanom, hogy olcsó húzás volt, hogy alig van valami újdonság a feladatok megoldásában. Nézzük hát milyen típus ni a továbbjutáshoz kell tárgyat, kulcsot stb. Általában meg vannak a típus feladatok, ami szinte az összes nagyobb labirintusban visszaköfeladatokkal, találkozhatunk játék során. Sokszor egy-egy ajtó kinyitásához, vagy egy megközelíthetetlen platform eléréséhez ki kell nyírni az adott szobában található összes ellenfelet. Ha ezt megtesszük, általában megnyílik a tovább vezető út. Szintén típus feladat a kapcsolók kapcsolgatása. Sokszor meg kell találni a megfelelő sorrendet, de általában adja magát, hogy milyen sorrendben kapcsoljunk.



Többször egy-egy kapcsoló átkapcsolásával újabb kapcsolók jelennek meg. Ugyancsak gyakran kell bizonyos tárgyakat az ép aktuális akadályokra ráhajítani, hogy eltávolítsuk őket, például a bombákra rá kell dobni a fákyákat.

Találhatunk talplenyomattal rendelkező falakat is, ezeket becsúszásokkal lehet eltávolítani. Gyakran kell időre menő feladatokat végre hajtani, tehát átkapcsolunk egy kapcsolót, majd gyorsan oda kell szaladni a kellő helyre. Ötletes és gyakran előforduló feladat, hogy szörnyeket kell kapcsolókra csalni, majd az üresen maradt kapcsolót csak le kell nyomni a tovább vezető út megnyitásához. Az ügyességi ugrálós feladatok most is az őrületbe tudnak kergetni, mivel néha tényleg nagyon ki kell centizni az ugrásokat.

Lesznek tologatós feladatok is (a Körrel lehet tolni és húzni nagyobb kockákat), itt mindig meg kell találni a helyes irányt, ahova a kockákat kell helyezni.

Minden logikai és ügyességi feladat megoldható, csak türelmesnek kell lennünk és nem árt, ha néha megerőltetjük a szürke állományunkat is.

Újdonság az előző részhez és a Zeldához képest is, hogy változtattak a térképen, most ugyanis egy Final Fantasy Tactics típusú térkép van, amin mindig meg van jelölve pirossal az a hely, ahova mennünk kell. Ezzel a módszerrel egyszerűbb visszamenni a már bejárt helyekre.

FŐELLENSÉGEK ÉS NÉHÁNY TIPP

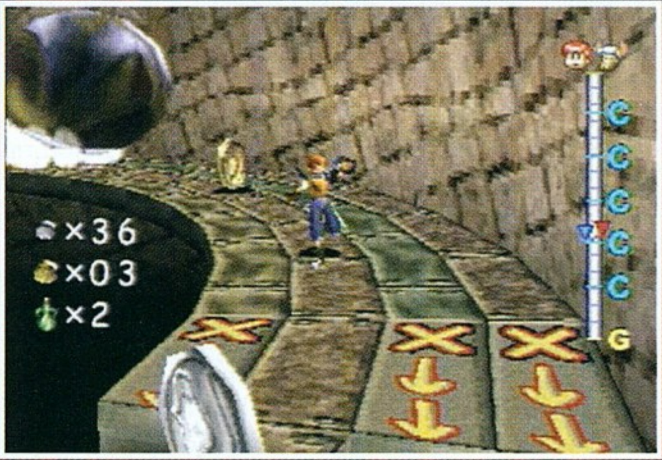
Minden nagyobb labirintus után valamilyen főellenséghez kerülünk. Őket általában nem lesz egyszerű legyőzni, egészen addig a pontig, amíg meg nem találjuk a gyenge pontjukat. Még a legnagyobb ellenfeleknek is megvan a sebezhető részük, és ha erre rájövünk akkor bárkit legyőzhetünk.

Gyűjtsünk pénzt és mindig vegyünk jobb felszereléseket, valamint gyógyításokat. Ha rendszeresen gyógyítunk nem győzhetnek le minket. A labirintusokat jól kutassuk át, mert sokszor extra tárgyakra lelhetünk. Gyakran vannak itt is kisebb nagyobb logikai feladatok, például amikor van egy elérhetetlen kötömb a tetején egy ládával. A közelben egy bomba található és néhány tüzet fújó szörny. A megoldás egyszerű dobjuk a kötömbhöz a bombát és csaljuk oda a szörnyeket, akik begyújtják a kanócot.

A játék során sokszor bukkanunk olyan helyekre melyekbe, nem tudunk bejutni, mert valamilyen akadály állja az utunkat. Általában a történetben később kapunk olyan cuccokat, amivel szét lehet rombolni az akadályokat, így ha kapunk valami extra tulajdonsággal felruházott tárgyat, akkor látogassunk vissza a már bejárt területekre, mivel egy csomó új cuccot szerezhetünk.

ÉRTÉKELÉS

Az Alundra 2 egy jó – ám az előző részhez hasonlóan – nehéz játék. Egy idő után unalmas lesz, hogy mindig ugyanazokat a feladatokat kell megoldani, ráadásul túl sok mindent átvettek az előző részből – kevés az újdonság. A folytonos kapcsoló és kulcs keresgetés nem túl izgalmas és az első rész is emiatt vált unalmassá. Lehetnének egy kicsit változatosabbak a feladatok, meg könnyebbek is, mert idegesítő, amikor valami logikai vagy nehéz





ügyességi feladatnál akadunk meg. A történet viszont nagyon humoros többször megnevettett az aranyos poénjaival. Vannak már-már abszurd dolgok is a sztoriban, de olyan kissé mangás, rajzfilmes poénok és humoros események vannak, ami ritka manapság a játékoknál. A történet során gyakran mini játékokkal is találkozni fogunk, mint például a bikaviadal és maga történet is változatos.

Grafikailag a játék viszonylag szépnek mondható, de erről már írtam. A karakterek stílusilag olyanok mintha a Mega Man Legend-ből léptek volna ki. A zenéket illetően szintén pozitív véleménnyel voltam hangulatosak a dallamok. Idegesítő negatívum viszont, hogy a mentőhelyekkel eléggé spóroltak a készítők, igen ritkán vannak elhelyezve a helyszíneken és ez bizony nagyon idegesítő. Nem szeretem, ha ritkán lehet menteni, mert sose lehet tudni, mikor kell abbahagyni a játékot – például a térképen miért nem lehet menteni?

Átlagos játék tehát az Alundra 2, de ha tetszett az első rész és szereted a kihívásokat, bátran tehetsz vele egy próbát!

Veres Miki

ALUNDRA 2

MATRIX/ACTIVISION

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ HUMOROS, EREDETI ÉS HOSSZÚ TÖRTÉNET
× SOK FELADATOT AZ ELŐZŐ RÉSZBŐL VETTEK A KÉSZÍTŐK, RITKÁN LEHET MENTENI

82%

GAUNTLET LEGENDS

Rég hallottam már a Midway felől és jólesik tudni, hogy még tevékenykednek a fiúk. Ennek a mozgolódásnak a legújabb gyümölcse a Gauntlet Legends, ami nem más, mint egy mászkálós-harcolós és egy RPG játék keveréke. Leginkább a régi Megadrive-os hangulatot idézi az izometrikus megjelenítéssel, az apró ellenfelekkel, no meg a rengeteg felszedhető tárgyal. Az első próba közben aztán valami furcsa érzés fogott el. Valami hibázott, de nem tudom mi lehetett az. Aztán beugrott, hogy réges-régen már volt egy Gauntlet nevű játék, és ez annak a 3D-s verziója. De ennek ellenére nem egy rossz játékkal állunk szemben, sőt kifejezetten aranyos darab.



A HEGY GYOMRÁBAN

Miután a lemez bekerült a gépbe, egy röpke pillanat alatt megnézhetünk egy rövidke intro-t, ami vázolja a történet alapjait. Varázslókról van szó, akik a hatalmas erő birtokában felszabadítanak egy démont, de ahhoz már nincs elég erejük, hogy kontrollálni is tudják azt. Minket hívnak segítségül, hogy fékezzük meg a gonoszt, mielőtt még több pusztítást végez. A varázserővel felruházott harcosok útra kelnek, hogy megszerezzék a hegyek gyomrában rejtőző ereklyéket, hogy azok segítségével legyőzhessék a sátánt.

VISSZA A JÖVŐBE!

A harcosok közül mi csak az egyiket választhatjuk ki, illetve ha ketten játszunk, akkor értelemszerűen kettőt. A játék elején négy karakter választható, de majd a továbbiakban előbújik még négy speciális alak (Minotaur, Jackal, Tiger, stb). A titkos karakterek alakjait játék közben tudjuk az emberünkre húzni a Start gomb megnyomásával és a Secret Characters menüvel. A játék menüje alapból kétjátékosra van tervezve, hiszen ketté van osztva a képernyő. Természetesen egyedül is pompásan el lehet játszogatni a programmal. Miután a Start-ra kattintottunk, megjelenik a harcos választó képernyő, ahol négy különböző kasztból származó ember közül kell választanunk (Archer, Wizard, Warrior, Valkyrie). Ezek leginkább kinézetre térnek el egymástól, persze fegyverzetükben is, csak azok jellege erősen megegyezik. Például ha Archerrel megyünk nyílpuskával lőhetünk, ha viszont a Warriort választjuk, akkor baltát hajigálunk. Szóval mindenképpen lövünk a fegyverrel és az extrák is nagyon hasonlítanak egymásra. De ennek ellenére kényelmesen lehet szórakozni a játékkal. Ha kiválasztottuk a nekünk tetsző figurát, beírhatjuk a nevünket, majd indul a bevetés.

Nyomban a pályán találjuk magunkat, ahol a varázsló elmeséli nekünk részletesen a történetet és útbaigazít. Ha jobban megfigyeljük a játék felépítését, jogosan vehetünk észre hasonlóságot a Crash Bandicot-al és a hasonló kategóriájú mászkálós játékokkal. A dolog úgy néz ki, hogy van egy pályaválasztó szint, ahonnan a különböző világok termei nyílnak. Minden teremben több teljesítésre váró pálya van, melyekbe az őket szimbolizáló gombocskára lépéssel teleportálhatunk. Ha egy világot teljesen kivéséztünk, akkor nyílik meg a következő, meghódításra váró terem kapuja.







A VESZEDELMES OGRÉK

Akár hiszitek akár nem, de a pályákon is rengeteg ismerős elemmel fogtok találkozni, hiszen az ellenfelektől a tereptárgyakig szinte mindent már láthattunk máshol. Ez magában nem egy elítélendő dolog, hiszen a legtöbb ötletet már felhasználták a programozók, csak éppen eredetiség hiányzott nekem belőle. A szörnyek különféle rohangáló ogrék, melyek a falon tátongó bánya ajtajából jönnek kifelé, és végtelen számú van belőlük. Csak úgy szüntethetjük meg az "ogre folyamot", hogy szétlőjük a bányát. Egyébként nem okoznak túl sok gondot ezek a szörnyek, mert mindegyikük leteríthető két vagy három lövésből. Vannak még zavaró csapdák is úgy, mint nyílvesszők a falból vagy tűzcsóva a földből. Persze a további világokban bővül majd az ellenfelek palettája, de ott sem kell túl nagy fantáziára számítanunk.

A pályák felépítése pofon egyszerű, rohangálunk a 3 dimenziós terepen, mindenkit megölünk, felszedjük a kulcsokat és megtaláljuk a kifelé vezető utat. A kulcsok nagyon fontosak, hiszen használatukkal tudjuk kinyitni a továbbjutáshoz szükséges ajtókat és az extra fegyvereket vagy ereklyéket tartalmazó ládákat. Szóval nem nagy ördöngösség a játék.

Grafikailag egy olyan jó közepesnek mondanám, mert néhol ugyan vannak benne szép részek, de alapjaiban csak átlagos. Legkevésbé a harcosok és szörnyek rajza tetszett, mert nem elég aprólékos és nem lehet jól kivenni őket. Csak nagy vonalakban tudunk következtetni a kinézetükre, nem látjuk sem az arcukat, sem a ruhájukat rendesen. Ami viszont különlegesen megnyerte a tetszésemet, az a zene volt. Nagyon eltalálták a fiuk a kissé középkorú hangzású, de mégis modern muzsikát. Már csak a zene miatt is érdemes játszogatni egy kicsit a programmal. A hangeffektek nagyon oda valók, démonok sikítozása, szörnyek hörgése, kardok suhogása, tűz ropogása és a narrátor folyamatos beszólásai jellemzik a játékot. Az irányítással sem voltak különösebb gondjaim, mert nagyon egyszerű minden. Csak futnunk kell a pályákon, nyomni az X-et, mint a kergemarha és miszlikbe aprítani mindent. Néha használhatunk extra mozdulatokat is a Kör vagy a Négyzet, X-szel való kombinálásával.

Végszóként csak annyit mondanék, hogy kedves kis mászkálós játék ez, nem kell túl komolyan állni a dologhoz, könnyedén el lehet játszogatni vele pár órácskát. Ha az ember már nagyon belejött, feltuningolta az emberét mindenféle extra fegyverrel, még talán élvezni is fogja.

Endrédy Tibor

GAUNTLET LEGENDS

MIDWAY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ

✓ NAGYON BEJÖN A KÉTJÁTÉKOS ÜZEMMÓD ÉS A ZENE IS SZÉP
× ÁTLÁTHATATLAN PÁLYÁK, PICIT EGYSZERŰ ÉS EGYHANGÚ

71%

A májust egyértelműen két keréken töltöttem! Virtuálisan természetesen. Ez kicsit szokatlan volt nekem, mert alapelvem szerint a motornak túl kevés kereke van. Ezen nehogy megsértődjön bármelyik motortulajdonos, ez csak az én fóbiáim egyike, mivel akárhányszor motorra ülök, mindig úgy érzem: pillanatok kérdése és borulunk! Így megmaradtam a jó öreg négykerekűeknél az életben, de ez persze nem gátol meg abban, hogy kipróbáljam az összes motort és a hozzájuk kapcsolódó versenyeket a Playstation biztonságos világában. Tény, hogy ebben a hónapban nem a gyorsasági motorversenyek vannak a lapban túlsúlyban, mégis azért van egy, ami azoknak is kedvére lehet, akik nem a buckákon átugráló, kanyarokban farolgató motorokat kedveli, hanem inkább a száguldást részesítik előnyben.

Emlékszem, amikor az első Superbike-verseny volt a Hungaroringen! Fred Merkel nyerte meg, még talán a nyolcvanas évek végén. Azóta megvallom őszintén nem nagyon kísérem figyelemmel a versenyeket, így nem vagyok képben, sem versenyzők, sem motorok szempontjából. Ez azonban nem tartott vissza attól, hogy végigszáguldozzak minden pályán a Superbike 2000-el és leírjak egy két észrevételt a programmal kapcsolatban.

Mivel az EA Sports újabb alkotásáról van szó, vannak részei a játéknak, melyeket tulajdonképpen meg sem kéne említeni, mivel nyilvánvalóan csak jók lehetnek, ahogy azt a fent említett csapattól az évek során megszokhattuk. Ilyen az intró, ami a szokásos színvonalon rövid bejátszásokkal és szépen megrajzolt képekkel bizsergeti meg az emberben megbúvó motorost. A menüpontok kialakítása és a navigálás sem érdemel pár szónál többet, mivel ott is stílusosan és egyszerűen lépkedhetünk minden irányba különösebb gondok nélkül.

Az ilyen technikai sportokat megelevenítő játékoknál elengedhetetlen az opciókban a szerteágazó pontok jelenléte, ami természetesen itt is megvan. Nem három opció van összesen, szépen lebontva minden fontosabb adatot és megszorítást beállíthatunk, így kezdő versenyzők és profi száguldozók egyaránt kedvükhöz és képességeikhez "hangolhatják" a játékot.





A megszokott három versenyverzió választható a játékban: gyakorlás, verseny és időmérés. Remélem ezt nem kell tovább részleteznem nektek! Ha sima versenyt (Single Race) választunk, technikai sport lévén azonnal előugrik a Bike Setup is, mint választható opció. Gondolom én (józan paraszt ésszel), hogy a felfüggesztés, a kerekek és minden autóversenyben megszokott alkatrész vagy változtatás itt is ugyanazt jelenti, mint négykerekű testvéreinél, így nagyjából mindent be lehet állítani, ha valaki otthonosan mozog az F1 boxutcában. Nem azt mondom, hogy teljesen azonos hatást váltanak ki a dolgok, de nekem nem tűnt fel, hogy valami technikai beállítás gyökeresen mást jelentett volna, mint a megszokott hatások, gondolok itt a sebességváltóra, a kerekekre vagy a felfüggesztésre. Ha valakinek ezek persze kínaiul vannak, annak meg úgyis mindegy, nem? Lehet, sőt érdemes egy kis segítséget (Assistance) is beállítani, különösen az első körökben, amíg megtapasztaljuk, hogy mennyire nehéz kanyarodni, vagy milyen íven lehet a leggyorsabban bevenni a fordulókat a pályán.

A versenyzők tekintetében sem tudok rossz dolgokat írni, hivatalos játék, hivatalos nevek mindenhol, azokkal a szép járművekkel együtt. Ugyanez vonatkozik a pályákra is, itt is minden megtalálható, ami a Superbike bajnokság idényében terítékre kerül, így a Forma 1 pályáiba "beszűkült" arcok (mint én) is láthatnak új aszfaltcsíkokat is.

Választhatunk itt is egész hétvégét a versenyhez, ami azt jelenti, hogy minden lépcsőfokát végigjárjuk a Grand Prix-nek, az időméréstől a puszta edzésig, ki-ki döntsön kedve szerint. Maga a verseny grafikai szempontból mindenképp jól van megoldva, különösen tetszik nekem a pilóták hátranézése, ott ugyanis nem egyszerűen hátraváált a kamera, hanem látjuk, ahogy versenyzőnk a hóna alatt átnéz és így próbálja kémlelni az őt követő motorosokat.

Maga az irányítás kicsit azokatlan lehet az elején, mivel sokkal fordulékonyabbak ezek a kétkerekű dolgok, mint az autók, így sokszor előfordulhat, hogy túlhúzzuk a kormányt és leszáguldunk a pályáról, de ez már hozzátartozik a tanulás fájdalmas lépéseihez.

Verseny közben a pilóták jó arcok, mivel ha közel kerülnek egymáshoz még az is előfordulhat, hogy elkezdik rúgni a másikat és hajlandóak néha-néha behúzni egyet az éppen előző delikvensnek. Ellenfeleink egyébként nem csalnak, és ők is képesek lemenni az útról akárcsak mi, az már egy másik kérdés, hogy ők ezt nem teszik meg olyan sűrűn, mint mások, így az esetek kilencven százalékában ők veszik be jobban a kanyarokat, bár így ebben a formában ez sem igaz, mivel a játék alapvetően könnyű. Nem kell vért izzadni, hogy utolérhessünk egy ellenfelet és nem kell hibátlanul vezetni ahhoz, hogy nyerjünk. Talán az egyetlen apró zavaró tényező pontosan ez. Tudjátok, nem biztos, hogy az a játék a jó, ahol az utolsó helyről is lehet két kör alatt nyerni. Bár ezt mindenki magának döntse el, nem állítom, hogy az lenne a jobb, ha mindig csak az uccsó helyen furikáznánk baromi realisztikusan.

Amire a Superbike 2000 készült, arra tökéletesen megfelel. Versenyezni, hajtani és száguldozni. Nem egy sporttörténeti mérföldkő, de jól áthozza a motorversenyeknek eme ágazatában rejlő izgalmakat, feladatokat és nehézségeket. Technikai sportok szerelmeseinek mindenképp ajánlom.

Adam





SUPERBIKE 2000

ELECTRONIC ARTS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

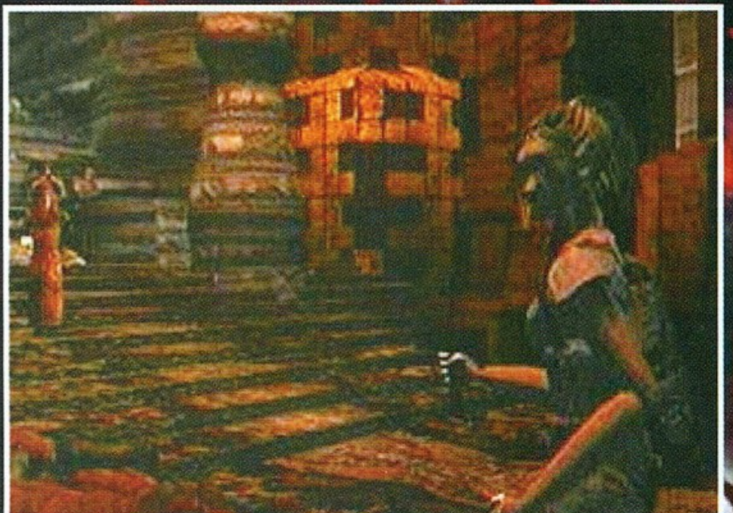
✓ ÉLETHŰ, PROFI
× TÚL KÖNNYŰ

81%

HELLNIGHT

Pokoli éjszaka...

Egyre csak szaporodnak a horrorjátékok Playstationre. Sorra jelentek meg a rezidens gonoszok, aztán a vámpíros gyilokjátékok, most pedig itt az új király, a Hellnight. Egy különleges egyvelege a horrornak és a kalandjátékoknak. Játék közben az úgy nevezett "First Person Perspective" nézetből látjuk a pályát, ami leginkább a Doom-hoz hasonlítható, azzal a különbséggel, hogy itt nincsen fegyver a fezünkben. A folyosókon csak futnunk kell, ajtókat nyitni, kapcsolókat meghúzni és megtalálni a kiutat. Viszont a szobákon belül használhatunk tárgyakat, beszélhetünk emberekkel. Az egész



játék erre a kombinációra épül. De lássuk, hogy miről szól a történet és hogy miért is lett olyan pokoli ez az éjszaka.

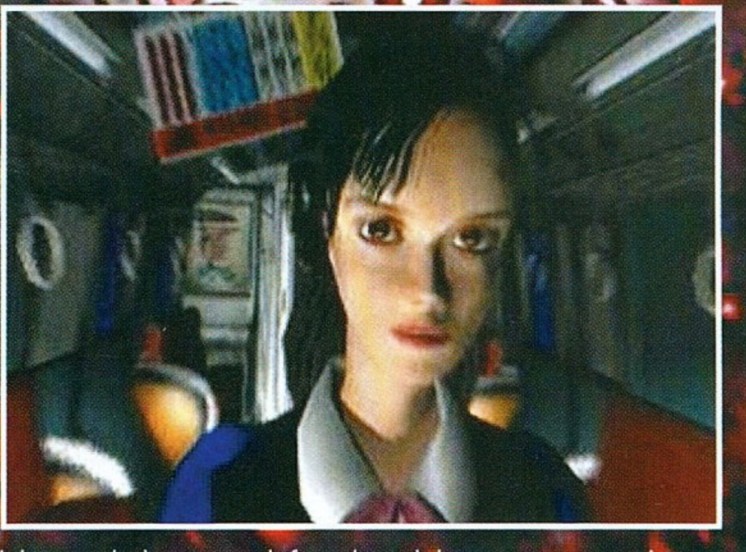
A JAPÁN METRÓK ÁTKA

Japánban járunk, napjainkban. Egy titkos kutatóbázison veszélyes kísérletek folynak, melynek eredményeképpen létrejön egy állati erővel bíró lény. Természetesen a kutatóközpont nincs felkészülve annak tisztességes tárolására, ezért a szörny kiszabadul. Elszökik és elbújik a csatornákban. A következő képkocka már a Tokyo-i metróban játszódik, ahol óriási baleset történik és tömegek halnak meg. Balszerencsénkre mi is pont akkor tartózkodunk a metróban, és a robbanás miatt bennragadunk. A balesetnek egyetlen túlélője van, Naomi, akivel együtt indulunk el, hogy megtaláljuk a kiutat. Igen ám, de a csatornarendszerben él az előbb említett szörnyecske is. Elkezdünk menekülni előle, de ő végig ott lohol a nyomunkban. Ismeri a csatornákat, ismeri az átjárókat, nem sok esélyünk van ellene, de küzdenünk kell az életünkért, hiszen a remény hal meg utoljára...



Itt vesszük át az irányítást. Mi csak magunkat mozgatjuk, a társaink (mert később többen is lesznek), automatikusan jönnek velünk. Az irányítás nagyon egyszerű, hiszen még az analóg karokat sem használja ki a játék. A nyilakkal irányítjuk az emberünket és az X lenyomva tartása esetén tudunk futni. Viszont jó lesz tartalékolni az erőnket, mert ha túl sokáig futunk egyhuzamban, embereink elfáradnak. Ha ilyenkor jelenik meg a szörny, már nem tudunk elmenekülni és nekünk annyi. A gonosz mutáns egy ütéssel végez mindannyiunkkal. A Körrel tudjuk kinyitni az ajtókat és aktiválni a kapcsolókat. Az L1 és R1-vel lehet oldalazni, míg az L2 a gyors hátrapillantást szolgálja.

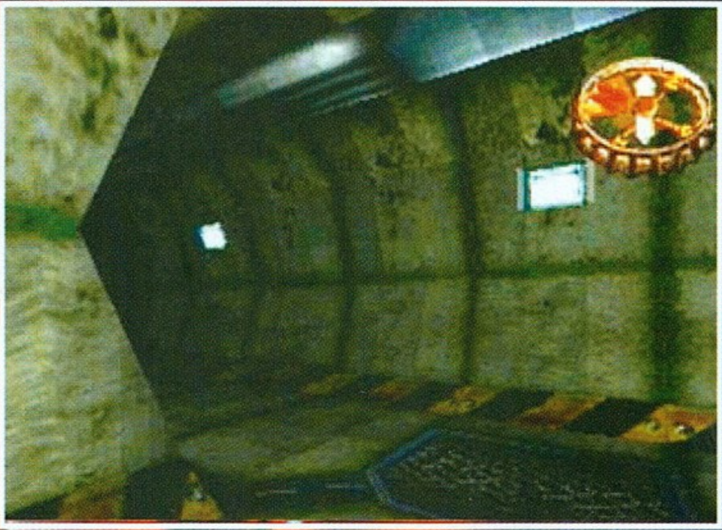
Aztán ott van még az R2 is, amit ha az irányokkal kombinálunk, fel-le nézelődhetünk. Fontos gomb továbbá a Háromszög is, mert használatával megtekinthetjük a pálya térképét, ami nélkülözhetetlen a labirintusban való eligazodáshoz. A kezelés ezzel ki is fújt, talán az említhetném még meg, hogy a szobákon belül a gombok funkciója megváltozik. Az X a beszélgetést jelenti, míg a Körrel a nálunk lévő tárgyak listáját nézhetjük meg és használhatjuk őket.



A játék grafikai megoldása nem valami nagy szám, de a mozgás legalább folyamatos. A szörnyön kívül az összes szereplő csak egy kép formájában jelenik meg előttünk, amikor beszélünk velük. Ha emlékeztek még a jó öreg, de hallhatatlan Amigás Ambermoon-ra, akkor tudjátok mire gondolok. Szóval grafikailag nem nyújt sokat a program, viszont a hanghatások annál félelmetesebb atmoszférát teremtenek. Zene ugyan nem nagyon van, illetve csak a menüben és az intró alatt, de ott vagyon bejön. A stílus tökéletesen illik a horror hangulathoz és a keleties hangzása különösen félelmet sugalló. Ha valaki éjszaka ül le játszani a programmal és még fülhallgatót is csatlakoztat a gépre, valószínűleg szívbajt kap pár percnyi mászkálás után. A pályák során legtöbbször mindössze egyetlen ellenfelünk akad, de az maga a gonosz, a mutáns szörnyeteg (később kiderül, hogy több társa is van). Ő viszont bármikor, bárhonnan előbukkanhat, mert ismeri a legtöbb titkos átjárót. Vannak apróbb hibák, vagy nevezzük inkább csalásnak, melyekkel ki lehet cselezni a szörnyet. Például, ha a plafonról ugrik le, van pár másodpercünk, hogy elfussunk, mert míg felegyenesedik az egy óra. Ilyenkor próbáljunk minél messzebb jutni tőle, mert akkor abbahagyja az üldözést. Fontos tudni továbbá, hogy nem tud kanyarodni. Vagyis ha egy nagyobb teremben vagyunk és elkezd felénk futni, nyugodtan fussunk ki oldalra, vagy álljunk be egy oszlop mellé és az idióta el fog futni mellettünk (legalábbis a legtöbb esetben). Ha megkerüljük az oszlopot és elfutunk a szembelévő irányba az biztosan működik. Ami viszont még ennél is biztosabb, hogy nem tud bejönni a szobákba. Tehát, ha látunk egy ajtót, melyről tudjuk, hogy nyitva van, menjünk be. Mire kimegyünk a szobából, a szörny addigra eltűnik. Ezeket a taktikákat használva egy kicsit több esélyünk lehet a továbbjutás során.

A VIDEOFILM

Természetesen a játékot japán programozók és grafikusok készítették, melynek mivolta maximálisan meglátszik a minőségen és a kidolgozáson. A Hellnight minden elemében egy japán játék. A zene hangzása, a szereplők rajza, a helyesírási és nyelvtani hibákkal teli angol szöveg, egyszóval minden japán. Nem lóg ki a sorból az intró filmecske sem, melynek mérete gigantikusra nőtte ki magát. A szövegeket sajnos nem mondja ki a gép, de a fennmaradt helyet kitöltötték videó bejátszá-



sokkal. Már a játék elején megtekinthetjük a teljes történetet mozgókép formájában. Ez a film legalább öt perces hosszúságú és még a szereplőket is külön ismertetik az elején. Egyszóval olyan az egész, mint egy igazi manga rajzfilm, nem is beszélve a játék közbeni állandó bejátszásokról. Szerintem, ha ezeket összegyúrnánk egy igazi kis rajzfilmet kapnánk.

Nekem nagyon tetszett a játék és nemcsak a félelmetes hangulata miatt, hanem az extra méretű kihívás miatt is, amit nyújtott. Különösen díjaztam, hogy ritka az ilyesfajta próbálkozás a konzol gépekre és ezért értékeltem a maga nemében a programot és nem viszonyítottam egy stílushoz sem. Ha elég erőt érzel magadban, hogy nekiállj egy ilyen nem mindennapi kalandnak, lapozz a mellékletbe és indulj el a veszedelmek és borzongások útján.

Endrédy Tibor

HELLNIGHT

KONAMI

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

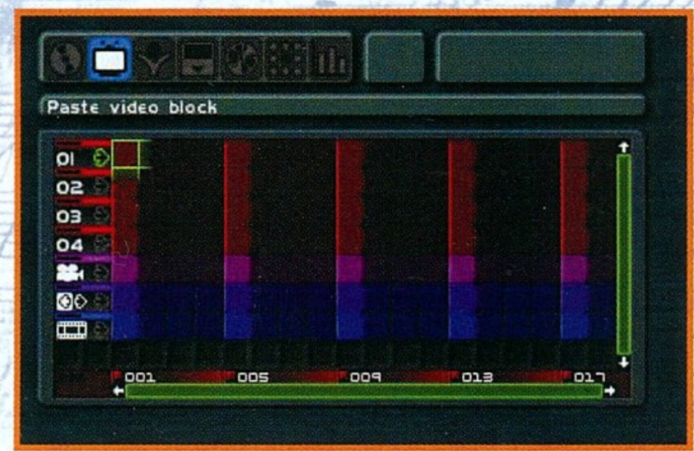
✓ FÉLELMETES TÖRTÉNET, REMEK HANGULAT
× KORLÁTOZOTT IRÁNYÍTÁS, KEGYETLEN NEHÉZ

83%

MUSIC 2000

ZENE SZEMEINKNEK ÉS FÜLEINKNEK!

No, már megint megjelent egy MUSIC! Szép lassan minden évben kinyomnak egy zeneszerkesztő programot, hátha sikerül rávenni az emberkéket, hogy dobják ki analóg gitárjaikat, dobfelszerelésüket. Megmondom őszintén, kifejezetten tartottam ettől a programtól, mert borzasztóan unalmas tesztelni. Hogy miért? Hát azért, mert ugyanarról szól mindegyik. Tizenakárhány sávon



minél jobban rakjunk össze valami tuc-tuc zenét, amire száguldozhatunk az autópályán 210-el, amíg fel nem mászunk egy táblára. Ezt persze Martin barátom is tudta, így kedves és kissé kárörvendő mosollyal nyomta a kezembe a játékot. Két éve elkövettem azt a hibát, hogy elvállaltam az első Music-ot és ezzel egy életre diszponáltam magam a sorozat többi részének tesztelésére. Nehogy félreértsetek, nincs baj a programmal, sőt! Király zeneszerkesztő, ami évről évre csak javul, de hálátlan feladat írni róla, mert tipikusan tapasztalni kell és nem olvasni róla. Másképpen: ahogy egy jó dallamot sem lehet betűkkel leírni (leszámítva persze a kotta hangjegyeit), úgy ez a játék is audiovizuálisan érezhető át igazán.

Már a megjelenés előtt hónapokkal renge-

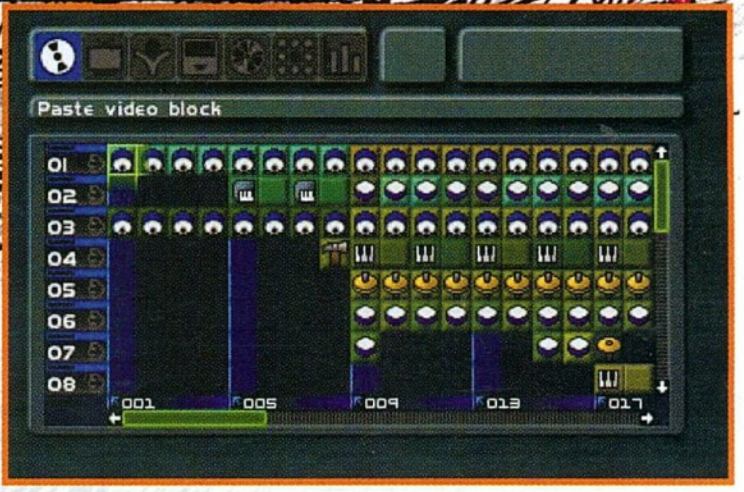


teg cikk és írás látott napvilágot erről a programról előre jelezve, hogy az eddigi legjobb, legkönnyebben kezelhető, legnagyobb hangszerállománnyal rendelkező alkotás kerül piacra. A legnagyobb terveket mégis mindenki ahhoz fűzte, hogy a hírek szerint végre lehetett sample-t rakni a dalokba. Magyarul: kedvenc dalainkból vagy egyéb hangfelvételeinkből kimásolhatunk egy részt és azt belemixelhetjük a saját dalunkba. Na, amit ígértek a készítők azt végül maradéktalanul megvalósították, persze némi változtatással. Az, hogy mennyire könnyen kezelhető a játék, döntse el mindenki magának. Akik zenével és zeneszerkesztéssel foglalkoznak, akik otthonosan mozognak a Sound Forge vagy az FT világában, azoknak tényleg nem nehéz használni. Akik viszont életükben először ülnek virtuális stúdióban, azok nem nagyon tudnak majd hozzászólni a dologhoz (nekik ajánlom bármelyik régebbi Music-leírást a Konzolból, melyben kifejtem a "szendvics"-elméletemet). A program behazudik egy hatalmasat az elején, amikor egy fél oldalas írásban leírja, hogy a kezdők (gondolok itt a magyar pop "zenészek" 75 százalékára) is tökéletesen tudják majd kezelni a sávokat és a hangszereket, nem is beszélve a hangmodulátorokról, a torzítókról és a különböző szólamok összemosásáról. Hát a nagy kakit (már bocsánat)! Nem állítom, hogy én vagyok Alan Wilder **(ex Depeche Mode. Martin)** második reinkarnációja, de azért némi tapasztalatom van ilyen téren, mégis jó másfél óra elteltével tudtam csak megtalálni azt a hangmintát, amit egy CD-ről másoltam fel a gépre. És akkor még azt be is kellett rakni, meg megvágni, meg modulálni...stb. Gyakorolni kell, mint állat, hogy a mozdulatok beidegződjenek a kezünkbe. Ha már annál a fránya hangmintánál tartunk, a programnak ez a része tényleg közel áll a profi stúdiókban megszokott technikához. Itt már a hangminta frekvenciáját is kiválaszthatjuk, így spórolva a hellyel (mivel egy CD minőségű 5 másodperces valami, akár 15 blokkot is lenyelhet a kártyán).

A programhoz tartozó hangmintát tényleg minden igényt kielégítenek! Rengeteg van! Órákig lehet hallgatni őket, és még a felét sem próbáltuk ki. Szinte minden stílusban találhatunk sablonokat, sőt külön beszédhangok és mondatok is helyet kaptak a programban.

Külön érdekesség még a MUSIC JAM pont, ahol improvizálhatunk, persze elég segédmunkás színvonalon. Amikor négy zenész összeül, a dobos elkezd valami jó kis blues-os alapot nyomni, a basszgitárral együtt és a többiek rájátszanak, csak úgy a semmiből, annak remek eredményei és legfőképp jó hangulata tud lenni. No, a Music az első program, ami ugyanezt próbálja digitálisan is életre kelteni. Minden irányító minden gombja más hangot ad ki magából, így ha megfelelő pillanatban nyomunk jó hangot, egész emberi zenék szólalhatnak meg. Nem szól majd úgy, mint a Depeche Mode, de mindenképp érdekes és szórakoztató.

A sávok száma is nagyban megnőtt a 2000-es verzióban. Itt szinte végtelen a dalok hossza és a sávok száma, így akár hetekig lehet zenészkedni anélkül, hogy félnék: megtelik a gép.



A hangminták szerkesztésének is több száz módja van. Emlékszem az első részben csak vízhangot és apró dolgokat tudtunk hozzáadni a kész hangszerekhez, ám itt szinte mindent megváltoztathatunk a mintákban, még magát a mintát is.

Saját dalalmokat, akár szerzeményeinket is belekomponálhatjuk a zenébe, bár ez már az előző részben is működött, mégis itt sokkal szélesebb skálán mozog a választható műveletek száma is, így felesleges bármilyen részletbe belemenni, mivel mindenki a saját ízlésének megfelelően azt piszkálja meg, amit akar.

Ha összegeznem kéne a program tulajdonságait, itt ülnék három napig. Tényleg jó, érdekes és nagyon profi programról van szó. Ez azért is jó, mert zenészpalánták elkezdhetik megismerni az alapokat és elékészíthetik első dalocskáikat. Ezeket majd a később megjelenő Music-okkal újrakeverhetnek és ha elég szorgalmasan gyakorolnak még egyszer "rendes" stúdióban is dolgozhatnak, ami azért lenne jó, mert már évek óta várom, várjuk, hogy jöjjön egy generáció, aki kirugdossa a fiú, a lány, vagy a traveszti csapatokat a magyar popszakmából. Ahogy Ákos mondta "Legyetek nagyon válogatósak!" és ha már azok vagytok és ebben a programban megtapasztaltátok hogy lehet 5 perc alatt összerakni egy "slágert", akkor valami igényesebb és jobb zenét fogtok vele (remélem) csinálni, mint azok akik minden este 40-50 ezer forintért ugrabugrálnak egy nevetséges alapokra épülő, gyerekes és szomorúan megalázó kattogás kíséretében. Na, tessék! Megint elragadtattam magam. Azt mondják a zene megnyugtat és ha ez igaz, akkor a MUSIC 2000 az egyik legjobb nyugtató, amit valaha láttam, ajánlom mindenkinek!

Adam



MUSIC 2000

CODEMASTERS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
HANGULAT

1-4 JÁTÉKOS
1-15 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ

✓ LASSAN MÁR FÉLPROFI
× EBBŐL ADÓDÓAN NÉHOL KICSIT BONYOLULT

84%

STAR WARS EPISODE I JEDI POWER BATTLES

Ebben a hónapban úgy esett, hogy személyes okokból, no meg kóros időhiánnyal küszködve nem tudtam elvállalni a hírek szerkesztését, ezért inkább egy újabb játék tesztelése mellett döntöttem. Mivel a Star Wars: Jedi Power Battles-re senki nem volt beírva, gondoltam lecsapok rá, és megkértem Martint, hadd írjam én a tesztet a játékról, úgyis már régóta vártam.

Én magam nem vagyok egy elvakult Star Wars rajongó, de az alapműveltségem megvan, szeretem a film összes részét. Beleértve az új epizódot is. Sokan kritizálják az új részt, s bár sok mindenben igazuk van, mégis szerintem igazán akkor fogjuk tudni értékelni az Episode 1-et, amikor már itt lesz a következő két rész is. Nekem mindenesetre tetszett és kész!

A most megjelent Star Wars játék, a Jedi Power Battles az Episode 1 történetén alapszik, tehát erre nem térnék ki, mert ha létezik is olyan ember, aki nem látta a filmet egészen biztosan olvasott róla valahol, pl. a Konzolban. A stílusát tekintve a JPB



egy haladós akció játék. Mostanában ilyenből egyre kevesebb jelenik meg, úgyhogy ez egy kis magyarázatra szorul. A játék olyan, mint a régi SNES-es és MegaDrive-os haladós akciójátékok pld. Contra, Double Dragon, Turrican (mennyit játszottam én ezekkel!), csak nem ököllel, vagy lőfegyverrel kell irtani az ellenfeleket, hanem lézerkarddal – sőt egy Jedi-hez méltóan még az erőt is használhatjuk. Ráadásul a játékban bár alapvetően "oldalra" kell haladni, 3D-s, tehát térben is lehet és kell is mozogni.

A JÁTÉK FELÉPÍTÉSE

A JPB egy kisebb intróval nyit, mely vegyes érzelmeket váltott ki belőlem. A droidok meg a robotok jól néznek ki, de hát a főszereplők! Ha filmben Obi-Wannak nem lett volna az a hosszabb hajtincse, fel nem ismertem volna a bevezető animációban. No, de fátylat az intróra, a játék ugyanis százszor jobb nála! Mint már említettem a JPB teljes mértékben a filmet követi helyszíneiben. Szerencsére azonban a készítők nem ragaszkodtak száz százalékig a filmhez, hisz nem csak két főszereplő közül választhatjuk ki, hogy kivel akarunk lenni, hanem öt bátor Jedi áll rendelkezésünkre. A Jedik teljesen eltérő fizikai és mentális adottságokkal rendelkeznek. Az első választható Jedi Plo Koon, aki legnagyobb fizikai erővel bír az öt szereplő közül, ám lassú. Az erővel, amit használni tud egy védőmezőt von maga köré, amely sebzi az ellenfeleket. A második Qui-Gon Jinn, ő már gyorsabb és jól bánik a lézerkarddal is. Az erővel ellökhetjük magunktól az ellenséget – lásd. a filmet. A harmadik harcos a Jeditanács egyik kiemelkedő tagja és személy szerint a kedvencem, Mace Windu-ról van szó. Az ő lézerkard technikája talán a legjobb, és az erővel a lézerkardját tudja megpörgetni maga körül – nagyon jó nagyobb tömegek ellen. A negyedik az ifjú Obi-Wan Kenobi, aki szintén jól bánik a lézerkarddal, ám az erő, amit használni tud még nem eléggé kiforrott és nem is túl erős. Valamint fizikai ereje sem túl nagy. Végül az utolsó Jedi Adi Gallia, aki a leggyorsabb, ám gyengébb fizikailag, mint a többiek. Az erővel le tudja bénítani az ellenséges robotokat.

Miután kiválasztottuk a harcosunkat, pályát kell választani. Összesen 10 pályára bomlik a játék, melyet a film ismerőinek gondolom nem kell bemutatnom. A helyszínekről el lehet mondani, hogy igencsak hosszúak, és nagyon sok ügyesség is kell a sikeres teljesítésükért. Ellenfélként a filmben látott droidok és robotok, valamint szörnyek fognak jönni, valamint ezeknek a különböző fajtái. A pályákon a kinyírt ellenfelekért pontot kapunk, ami a pályák végeztével lesz nagyon fontos. A készítők ugyanis egy kis RPG elemet is csempésztek a játékba azzal, hogy a pályák végén a pontszámok függvényében lézerkardos combókat tanulhatunk meg. Ezenkívül növelhetjük az életenergiánkat és a rendelkezésünkre álló erőt is. Későbbi pályák után még új erőtámadásokat is szerezhetünk. Sőt, ha nagyon sok pontot szereztünk még életet is kapunk. Minden pályán egyszer lehet kombókat szerezni, életenergiát is növelni, úgyhogy nem lehet megcsinálni azt a trükköt, hogy az első pályán 30-szor elindulunk és az összes kombót megtanuljuk. Az extra dolgokat ikonok formájában a pálya kiválasztása előtt láthatjuk. Ami igazi pozitívum, hogy a játékot két játékos is játszhatja egymással kooperálva és segítve. Ez nagyon jó húzás volt készítők részéről, még ha nem is tökéletes így játszani – a hibákra még a végén kitérek.



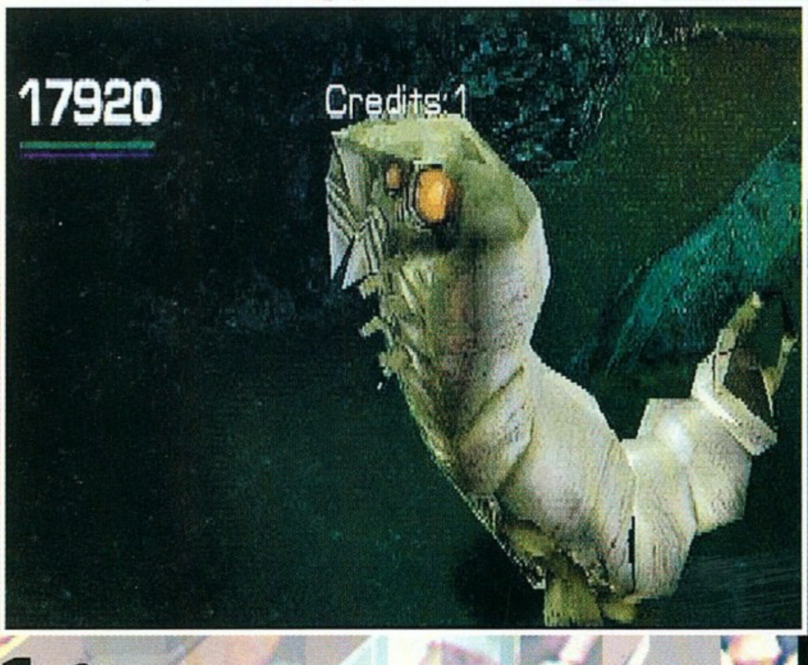
A JEDIK MOZGÁSAI

A Jedik nagyon jó harcosok mint azt tudjuk, és ezt a játékban ki is használhatjuk. Az irányítás egyszerű, ám vannak benne szokatlan elemek. Az X, Négyzet, Háromszög gombokhoz a különböző erejű és sebességű támadások tartoznak, későbbiekben ezeket kombinálva lehet a megtanult kombókat előhozni. A kiválasztott kombókat jól jegyezzük meg, mert később nagyon fontos lesz a használatuk. A Kör az ugrás gombja, ha kétszer egymás után gyorsan lenyomjuk dupla ugrást csinálhatunk – ezt mintha a SNES-es Super Star Wars-ból vették volna a készítők. Amúgy a dupla ugrás nagyon fontos jó néhány ügyességet igénylő helyen. Az R1-el kijelölhetjük, hogy melyik ellenfelet akarjuk támadni. Ez nagyon fontos, mert emberünk nem mindig fordul rá automatán a legközelebbi ellenfélre, és ezért nem lehet eltalálni. Erre van az R1, amivel egyből a likvidálandó célpontra fordulhatunk. Az L1 a védekezés, amit nagyon komolyan kell venni, ilyenkor ugyanis a lézerkardot magunk elé tartva védekezhetünk. A játék ellenfeleinek 99%-a valamilyen lézerfegyverrel fog ránk támadni, amit csak a védekezéssel lehet kivédeni. Persze nem lehet túl sokáig védekezni, mert a lézerkard túlmelegszik és sérülni fogunk. Sokkal fontosabb, hogy védekezéssel visszapattinthatjuk a kilőtt lézernyalábot az ellenfélre. Ezt úgy tudjuk megtenni, hogy a lövés pillanatába nyomjuk le az L1-et, így a lézer visszapattan az ellenfélre. Rengeteg robotot és főellenséget meg lehet így szívatni, sőt nagyon sok helyen ezzel a módszerrel érdemes tovább menni. Már a játék legelején gyakoroljuk be ezt és tanuljuk meg a használatát.

Az erőt az L2+Háromszög kombinációval tudjuk használni, de ezzel nem árt takarékoskodni, mivel minden használat után fogyni fog – a mennyisége a bal felső sarokban az energiánk alatt van (lila csík), ezt a Select-tel le lehet hozni. Az L2+Négyzettel speciális tárgyunkat használhatjuk. Ez embertől függően lehet hődetonátor (Mace Windu és Obi-Wan), pajzs (Adi Gallia), elektromos csapás (Qui-Gon Jinn), különleges pajzs amivel sebezhetjük az ellenfelet (Plo Koon). Amennyiben nem analóggal játszunk, az L2 a futás.

BONUSZOK

Menet közben különféle ikonokat vehetünk fel, melyek más-más képességekkel ruháznak fel minket. Találunk energiatöltőket, melyek zöld színűek







és erőtöltőket is. Ezen kívül meg lehet hosszabbítani a lézerkardunkat – igaz csak rövid ideig – sőt van egy olyan cucc is, amivel felerősíthetjük. Felvehető ezeken kívül még élet is, ami jól el van dugva a pályán. Sőt, olyan cuccot is találtam, ami csökkentette az energiámat és az erőmet, tehát nem szabad mindent felvenni!

PÁLYÁK

Mint már említettem 10 pálya van összesen, melyek hően követik a filmben látott sorrendet. Maguk a pályák nagyon hosszúak és változatosak is. Külön megadott küldetésünk általában nincsen, csak annyi, hogy meg kell találni a kijáratot, meg kell oldani az ügyességi ugrálós feladatokat és le kell győzni az összes ránk támadó droidot. Persze lesz olyan szint is, ahol valamilyen speciális feladattal vagyunk megbízva: pl. a hármas, ahol civileket kell megmenteni. Ha nem sikerül a megfelelő mennyiséget összeszedni, akkor a pálya végén a főellenség előtt visszakerülünk az elejére. A filmből több ismerős jelenetet viszontláthatunk és gyakran ütközünk meglepetésekbe is, pl. mikor a 3-as pályán a tankot irányíthatjuk.

A főellenségekből néha több is van a pályán, ellenük általában mindig van valamilyen stratégia, amit ha megtalálunk, már csak az ügyességünkön múlik a gyozelem. Amíg azonban nincs meg ez a stratégia legyőzhetetlennek tűnnek – pedig nem azok! Mindegyiknek van valamilyen gyenge pontja. Ezek az ellenfelek hatalmasak és szintén a filmből vették egyiket-másikat.

A játék Checkpoint-os rendszert használ, azaz ha meghalunk, egy adott helyen fogunk feléledni. A későbbi pályákon egyre kevesebb ellenőrzési pont lesz, úgyhogy halálozáskor RENGETEGET kell gyalogolni.

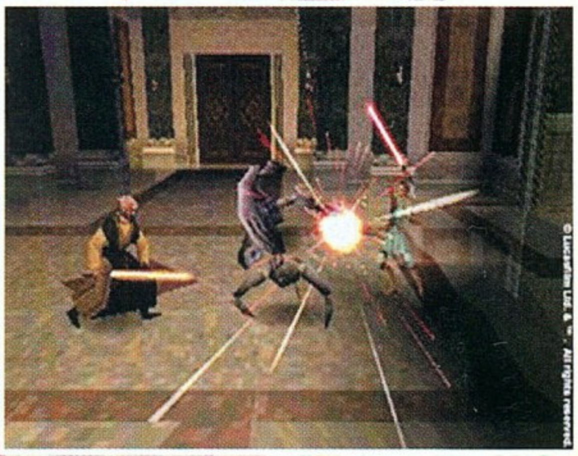
A JEDI KEREKASZTAL LOVAGJAI

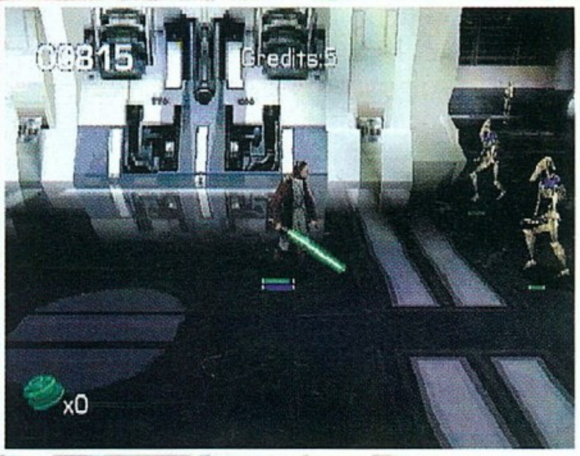




ÉRTÉKELÉS

A Jedi Power Battles-el elképesztően élvezetes volt játszani. Az, hogy igazi Jedi módjára harcolhatunk csinálhatjuk a lézerkardos támadásokat egyszerűen fenomenális hangulatot teremt. Nagyon jó a játék, mindig érezni a késztetést, hogy tovább menjünk az újabb pályákra. A régi SNES-es meg MegaDrive-os haladós akció játékok óta nem éreztem ilyen jól magam egy akció játékkal. Pedig vannak hibái, nem is kevés, de olyan jó az egész, hogy az értékelésnél hajlandó voltam szemet hunyni ezek felett. A JPB egy elképesztő nehéz játék már Easy fokozaton is, óriási kihívás mindenki számára ám ez még nem hiba. A legnagyobb, LucasArts-hoz nem méltó programozási hiba kétjátékos módban jelenik meg. A kamera ilyenkor az egyes játékost követi és ez hihetetlenül megnehezíti a tájékozódást, gyakran lemarad a másik játékos, sőt meg is hal! Ha túl sokáig nem vagyunk rajta a képernyőn, akkor meghalunk. Ráadásul a két játékosnak ugyanannyi kredit, azaz élet áll rendelkezésére, mint egy embernek, tehát két személyre van kiszabva az öt élet. Ezen felül az ügyességi feladatokat nagyon nehéz két játékos módban megcsinálni, és a bonuszokból is kevesebb van. Az is egy érdekes dolog volt, amikor a kamera beragadt (nem is egyszer fordult elő) és emiatt nem tudtuk folytatni a pályát (meg kellett keresni a jó öreg Quit opciót). Az egyjátékos módban is vannak kellemetlenségek, például az ügyességi részeknél nagyon nehéz betájolni a pontos ugrásokat. Viszont az nagyon idegesítő, hogy bizonyos részeknél az ugrásoknál be lehet ragadni, sőt beragadásnál meg is haltam nem is egyszer. Ráadásul olyan dolgokkal is borzolták az idegeimet, mint hogy levegőben ugrás közben lőnek ránk a robotok és emiatt a feneketlen mélybe zuhantam elég sokszor. A szakadékok szélére azért elég tisztességtelen volt kisebb robotseregeket telepíteni, akik folyton lelőnek ugrásnál. További érdekes dolog, hogy az egyszerű robotok KÉZZEL KIVÉDIK a legerősebb lézerkardos támadásainkat. Én úgy tudtam, hogy a lézerkard úgy vágja a fémet mint kés a vajat, ezek a droidok meg csak simán kivédik még a legerősebb kombókat is – sőt, néha még az erőtámadásokat is hárítani tudják. Ha a filmben a Kereskedelmi Szövetség ilyen droidokat használt volna, mint a játékban, akkor Darth Maul-nak még statisztaszerep sem jutott volna. Hihetetlenül idegesítő, amikor kis piros droidok velünk, nagy Jedi harcosokkal szórakoznak, védekeznek és folyton felütnek. Vannak olyan helyek, ahol az ellenfelek a szó szerint a semmiből a szemünk előtt teremnek elő!





Ezek a hibák azonban eltörpülnek a fantasztikusan élvezetes játékmenet mellett. Nagyon jó érzés lézerkarddal kaszabolni. Tovább fokozza a hangulatot, hogy a JPB grafikája első osztályú, nagyon jól néz ki és a helyszínek is hatalmasak. A zenék szintén tökéletesek, egytől egyig a filmből vették a őket a készítők. Ötletes és nagyszerű játék a JPB, aki kedveli az igazi kihívást kedvelő akciójátékokat, bátran szerezze meg! Minden Star Wars játékgyűjteményben ott a helye, mert – minden hibájával együtt – nagyon élvezetes és jó a játék.

Veres Miki

STAR WARS: JEDI POWER BATTLES

LUCASARTS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ NAGYON ÉLVEZETES JEDIKÉNT LÉZERKARDDAL HARCOLNI
× SOK-SOK APRÓ PROGRAMOZÁSI ÉS JÁTSZHATÓSÁGI HIBA

89%

Voltak már autóversenyek, voltak már verekedős programok és most itt az idő, hogy a cross világába is ellátogassunk a kétkerekű, bivalyerős, feltunningolt és legfőképp szépen szálló motorok hátán, persze nemzetközileg korrekt módon, magyarul az PAL és NTSC piac legjobbjait is belevéve a szemezgetésbe. A motocross azért érdekes mindig a játékok szempontjából, mert a járgányok irányítás sokkal inkább hasonlít



Supercross Circuit

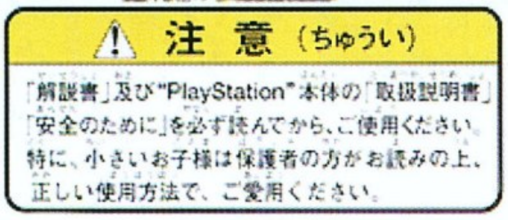
MOTORKROSSZ JÁTÉKGYŰJTEMÉNY! NTSC/

``ITT A MOTOROS SZE



egy motorcsónakhoz, mint egy járműhöz, amit kerekek tartanak a földön. Egészem más technikával kell nyomni a dolgokat és nem árulok el nagy titkot ha megállapítom: akik megtanultak rendesen driftelni két hónappal ezelőtt, azoknak bizony sokkal könnyebb dolguk lesz ezekkel a játékokkal. Ahogy a rallyban is sokat számít a kocsi fenekének a megfelelő riszálása, bizony ebben a műfajban is komoly másodpercek múlhatnak azon, vajon mennyire tudjuk "odatenni" a motor fenekét azon a bizonyos ideális íven és ami sokkal fontosabb: rajta tudjuk e tartani?





SUPERCROSS CIRCUIT

Talán akkor névlegesen kezdjük is el a vizsgálódásunkat, mégpedig a Supercross Circuit-tel, ami a vizsgált játékok közül talán a leggyengébb, de ez sem tartalmilag jelentkezik, hanem ...hmm...fogalmazzunk így: ennek az irányítása áll legtávolabb a megszokott jól szimulált játékoktól. Persze annak a ténye, hogy kicsit irreális a kezelés nem von le a játék azon érdemeiből, melyeket a tartalommal és a különböző menüpontok beosztásával vív ki magának. Jó kis intróval lovall bele minket a repkedős hangulatba a játék, melyet a főmenü követ. Mielőtt ebbe kicsit belemennék, elismerem, hogy tudatlan vagyok. A játék készítőjéről van szó, aki a 989 Sports. Bevallom én még nem hallottam róluk, bár lehet, hogy kellett volna, mégis feltűnően hasonlít számomra az EA Sports stílusára minden ebben a játékban. Na, ezt csak úgy lábjegyzetként jegyeztem meg, mivel ha nem látom, nem hiszem el, hogy ez nem Electronic Arts játék. Szóval, visszatérve a főmenühöz, természetesen vagy remélhetőleg az első pont ami itt megragadhatja a figyelmünket az TRACK EDITOR. Ez az egyetlen játék, ahol lehet pályát is kreálnunk saját ízlésünk szerint. Persze ne várjátok, hogy a világ legbonyolultabb pályáját vághatjátok össze, de egy 8x8-as területen kedvetekre pakolgathattok mindenféle tartozékokat tevepúp-ugratótól egészen a ritmikus huppanókig (elnézést a szakértőktől, nem biztos, hogy szaknyelven ezeket így hívják, de én nem vagyok versenyző, sem oktató a motocross világában). Mindenképp természetesen kör-pályát kell csinálnotok, mivel az egyirányú, egyszer végigmenős dolgokat nem engedi a gép. Ezt csak azért írom le, mert elég kaka, ha 25 percig rakosgattok egy pályát, hogy a végén ráébredjetek: a gép nem engedi megcsinálni, mert nem ér össze a start meg a cél. Szóval, a pályaszerkesztő egy jó kis opció, mivel utána azonnal versenyezhetünk is rajta egyet. Visszatérve a menüpontokhoz, az ARCADE mód a szokásos játszunk, amíg tudunk verzió, míg a CAREER mód lassacskán enged beleöregedni a cross világába. Ha elkezdtük építgetni karrierünket sok részletre kell odafigyelnünk a végső eredmény érdekében. Folyamatosan szerelgetnünk kell a járművet, és ha elég pénzt keresünk vehetünk is újat, dögivel. Persze minél jobbat veszünk, annál többet kell tunningolni rajta, így még több pénzt visz el, de a versenyeket könnyebben nyerjük...mit koptatom én itt a kezem?!? Tudjátok, hogy van ez!

Nekem nagyon tetszik, hogy még a versenyző ruháját is mi választhatjuk ki a csizmától a sisakig. Az már csak tényleg hab a tortán, hogy a gép megengedi saját bukósisakunk lefestését olyan színűre, amilyenre csak akarjuk és ha ruhát is vásáro-



Supercross Circuit

SUPERCROSS CIRCUIT

989 STUDIOS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

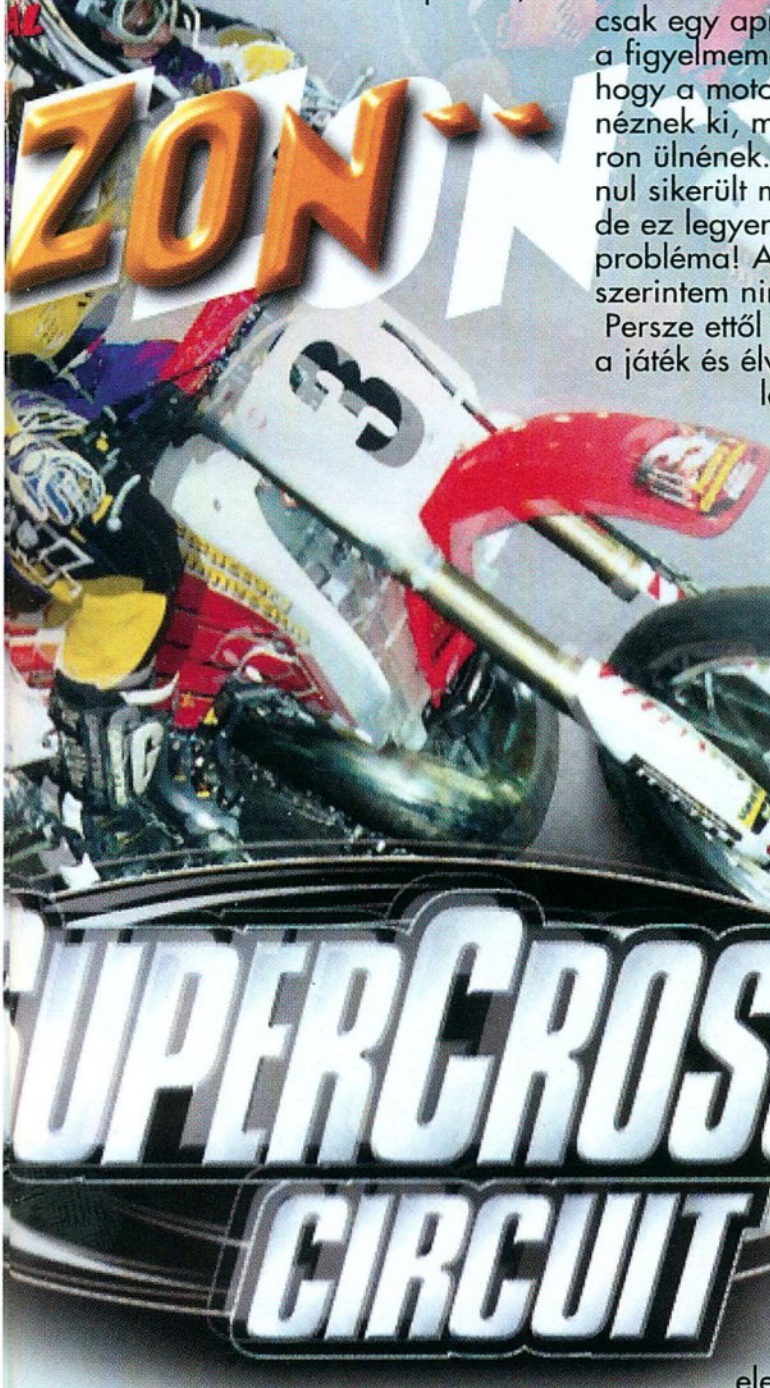
1-2 JÁTÉKOS
1-5 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ APRÓLÉKOS, RÉSZLETES
× GYENGE AZ IRÁNYÍTÁS

75%

lunk, akkor ott is választhatunk négy különböző színösszeállítás közül. Szeretem az ilyen apró figyelmességeket.

A fent már említett negatívum a játékban az irányíthatóság. Kicsit eklektikus. Túlságosan könnyen mozognak a kerekek, túlságosan gyorsan és irreálisan ugrálnak a versenyzők, egyszóval nem nagyon lehet a jó felépítés után kiélvezni a játékot,



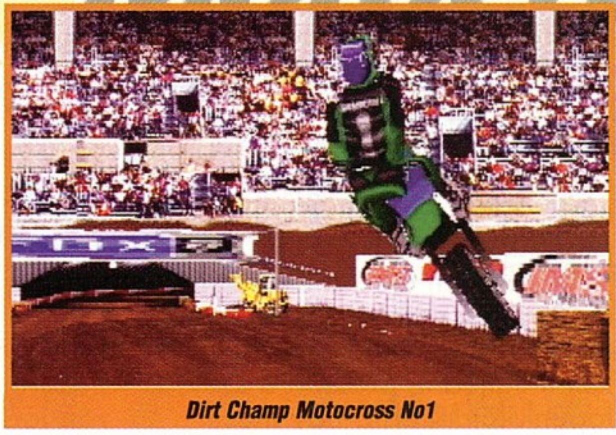
mivel maga az akció része magasan alulmúlja azt, amit az ember egy ilyen alapos és részletes felvezetés után várt volna. A versenyekben nem csak a magas ugrások a fontosak, hanem az e közben bemutatott cifra légi balетteket is értékeli a gép. Namármost, ebben a játékban túlságosan gyorsan esünk le, így merem állítani, hogy szinte kivitelezhetetlenek a trükkök emberi reflexekkel. Jó lenne a játék, ha csak egy kicsivel visszavettek volna a mozgatások sebességéből. Mialatt játszom vele, mindig olyan érzésem van, mintha egyszerűen a gyorslejátszást bekapcsolva hagytam volna a videómon. Persze ha valaki megivott 8 Red Bullt és bekapott 3 gyorsítót lehet, hogy lassúnak érzi majd az irányítást, de jómagam és (remélem) játékosaink többsége egyik szerrel sem él a hétköznapokban, így viszont annyira gyors itt minden, hogy pillanatok alatt megunjuk az egészet. Az ellenfelek egyébként nem túlságosan agresszívak, de határozottan nekünk jönnek, ha nem vigyázunk és le is löknek a kerékpárról. Ugratás közben érdemes figyelni a leérkezésre is, mert ha nem jól landolunk vagy akkorát esünk, hogy kiskanállal kell összekaparni, vagy annyira lelassulunk, hogy soha az életben nem fogjuk utolérni az előttünk repkedő fickókat. Grafikai szempontból csak egy apróság ragadta meg a figyelmemet, névlegesen az, hogy a motorosok hátulról úgy néznek ki, mintha egy kismotoron ülnének. Cseppet aránytalanul sikerült megrajzolni a dolgot, de ez legyen a legnagyobb probléma! A grafikával máshol szerintem nincs baj.

Persze ettől eltekintve nagyon jó a játék és élvezhető, minden pillanata még akkor is ha néha kapkodnunk kell a kezünket és a fejünket, hogy utolérhessünk valakit, de összességében nem véletlenül került be ebbe az elemzésbe. Már csak a pályaépítő opció miatt is érdemes kipróbálni, mivel nincs szebb, mint amikor az általunk épített pálya egyik kanyarjában mindenki hasra esik minket kivéve természetesen.

DIRT CHAMP MOTORCOSS/ CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

Fura dolog történt, amikor a következő két játékkal kezdtem el játszogatni...jó szokásom, hogy amikor hazaérek a szerkesztőségből, általában kíváncsiságból azonnal berakom a játékokat egymás után és első benyomásaimat leírogatom egy papírkára. Függetlenül mindentől, csak azért, hogy pontosan az első gondolatok is megmaradjanak a cikk írásához, ne ragadjon annyira magával a játék később, amikor már órákat nyomultam vele. Ez történt a hónap elején is, amikor ezeket a motocross játékokat megkaptam. Egymás után nézegetem a cuccot, ám valami nagyon nem stimmelt. Kevesebb játék volt a papíron, mint ahányat a Martin adott nekem. Nem kellett nagy logikai és matematikai tudás ahhoz, hogy rájöjjek: vagy én vagyok hülye, vagy két teljesen azonos játék jelent meg különböző címekkel. Asszem mindenféle elfogultság nélkül állíthatom, hogy az első verziót kiejthetjük, így nyilvánvaló volt számomra, hogy a DIRT CHAMP és a CHAMP. MOTOCROSS egy és ugyanaz a játék. Nem tudom, hogy sikerült a készítőknek, de a néven és az intrón kívül semmi különbség nincs a két dolog között. A Dirt Champ esetében határozottan nincs intró, csak a játékból kimásolt demókat nézhetjük meg az elején mindenféle zenei aláfestéssel. A Chamionship Motocross viszont egy szép és hangulatos intróval örvendeztet meg minket, melyben megcsodálhatjuk azt, hogy hogy a francba képesek ezek a motoros fickók 10 méter magasan kaszkadőrködni mindenféle nyakatekert mutatványokkal, miközben versenyeznek, mint állat a pályán.


Dirt Champ Motocross No1


Dirt Champ Motocross No1

A központi menüben egyébként minden megtalálható, amit csak igényes motocross programtól elvárhat az ember. Bár tény, hogy itt nincs semmilyen bukósisakfestés vagy akár csizmavásár a verseny előtt, van viszont három kategória a motorok köbcenti beosztását illetően és rengeteg pálya is választható (na jó, nem rengeteg, de jó pár).

Ha bajnokságot választunk, akkor egyedül nem mehetünk olyan erősségű motorral, amilyennel csak akarunk, akkor bizony muszáj lesz a legkisebb 125 köbcentis osztálynál kezdeni és onnan törni felfelé ha elég ügyesek vagyunk hozzá. Ha kiválasztottuk a motort, ami egyébként jelen állapotában leginkább színben tér el érzékelhetően a többitől, a technikai beállításokat kell megejtenünk a pálya és az időjárás függvényében. Ezt a GARAGE képernyőnél tehetjük meg, ahol a gép bal oldalt elég részletesen és jó bontásban megmutatja azokat a tényezőket, melyek a legjobban befolyásolhatják a versenyben motorbiciklink kezelhetőségét és teljesítményét. Ha valaki a technikai részeknél, mint felfüggesztés vagy kipufogó nincs igazán otthon, ne nagyon piszkáljon semmit. Azért remélem olvasni még tudtok mindannyian, hiszen a kerekeket azért fontos lenne a pálya felületéhez állítani, amit viszont nem tesz meg a gép. A bal oldalon a Terrain pont mutatja, hogy homokos, sáros vagy esetleg füves pályán következik majd a verseny, így ezt figyelembe véve állítsátok be a TIRES pontban a legmegfelelőbbet. A világ minden pontján nyomulhatunk a versenyek tekintetében a létező pályák tökéletes másain. Persze kis országunk nem szerepel, de ez talán abból adódik, hogy itt nincs egy annyira ismert cross pálya sem, mint mondjuk Los Angelesben. Amikor ezeket is megadtuk a gépnek, a töltést végignézve és elgyönyörködve a pálya technikai és egyéb adataiban elérkezünk a versenyhez. Itt szeretném hangsúlyozni, hogy az összes cross játék közül, melyeket ebben a lapban teszteltem, ennek van a legjobb irányítása. Ez olyan szinten játszható, hogy az ember képes elhinni még azt is, hogy utolérheti az előtte rohanó fickókat. Mint az írás elején állítottam kicsit párhuzamot lehetne vonni a motocross és a motorcsónakok versenyei között, mivel mindkettőben egy-

DIRT CHAMP MOTOCROSS NO1

MFJ (?)

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
2-3 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ JÓL IRÁNYÍTHATÓ
× NÉHA TÚL SZIGORÚ

86%

fajta sodródó irányítást kell alkalmazni, ami ebben a játékban nagyon jól kijön. Megvallom őszintén nem vagyok oda a motorversenyekért, de úgy gondolom, hogy sikerült a Martinnak összeszedni a jéghegy csúcsát, olyan négy (3) játékkal, ami tényleg játszhatóvá, így vagy úgy élvezhetővé teszi ezt az egyébként nem nagyon PS-re született sportot. Szóval, az irányítása remek a játéknak. Ha fékezünk, akkor lassul a jármű és könnyedén irányba tudjuk dirigálni, anélkül, hogy bármerre is kisodródnánk. Ami viszont az első alkalommal kicsit szokatlan volt és lesz is mindenki számára az annak a ténye, hogy a járgány bizony csak két kerékkel rendelkezik és így borulékony. Bizony oda kell figyelni a landolásokra jobban, mint az előző játéknál, mivel itt nagyobbakat repülünk és több időt veszítünk, ha nem a megfelelő pillanatban, nem a megfelelő módon érünk földet. Persze nem kell nekünk ugratnunk ahhoz, hogy leessünk a motorról! Ha elég mértékben elszúrunk egy kanyart és túlságosan kisodródunk, akkor bizony átrepülünk a korláton és annyi. Vigyázzatok a kanyarokra, mert ott is rengeteget lehet esni! A játék valósághűségéhez nagyban hozzájárul az is, hogy nem tudjuk olyan könnyen megfogni az ellenfeleket. Ha egyszer lemaradunk, bizony kell vagy két kör, hogy utolérjük őket, ami akkor kellemetlen, ha mindössze 3 körös a verseny. Játék közben egyébként nem nagyon tudunk változtatni semmin, csak a hanghatásokat növelhetjük, erősíthetjük és a vibrációt kapcsolhatjuk ki. Érdemes kezdőknek nekiállni gyakorolni, mert a gyakorló módban a saját szellemképünk ellen kell mennünk, és így körről-körre jobbak lehetünk, nem is beszélve a pszichológiai részéről, mert mégsem anyázzuk annyit a készítőket, ha azt látjuk, hogy saját szellemképünk ver meg minket. Önsanyargatóknak kifejezetten ajánlom!!

Ha a grafikáját nézzük a versenynek ott sincs igazán kivetnivaló egyik résznél sem. Az ellenfelek és saját versenyzőnk jól meg van rajzolva, a háttérek jól mozognak, és a pálya is belátható az esetek 90 százalékában. Érezhető a kerék jó vagy rossz megválasztása is és az is, ahogy a pálya minősége is nagyban befolyásolhatja végső helyezésünket. Ha valaki elég kitartóan nyomja a dolgot, akkor lassacskán nagyon szép és érdekes pályákra juthat el, így érdemes sokat szenvedni, mivel nemcsak a pályák felbontása és nehézsége nő, hanem az értük kapott pontok száma és a versenytávok is. Profi fokozaton már nem három kör alatt kell otthagyni a mezőnyt, így több idő marad a közvetlen küzdelemre és a száguldozásra is.

Kéne már végre beszélni azokról a bizonyos akrobatikus mutatványokról az ugratások közben. Én amondó vagyok, hogy csak akkor kezdjetek el rongyot rázni, ha már vagytok olyan gyakorlottak, hogy nem ezen megy el a végső győzelem. Merthogy ugye, ha sokat bűvészkedtek a levegőben előbb-utóbb el fogtok esni, és akkor aztán mindenki otthagy kegyetlenül. Viszont, ha már annyira profik vagytok, hogy bő előnyre tettetek szert, már csak pusztán nagyképűségből is érdemes ugrálni, arról nem is beszélve, hogy állítólag a gép egy bizonyos ugrásszám után (persze csak olyanról van szó, ahol valami mutatványt is prezentáltok a levegőben) ad bonuszokat, de ezekről csak az Interneten olvastam még, így ne vegyétek készpénznek a dolgot.

Ilyen apró tanácsokat még adnék, hogy ha lehet próbáljatok nem elesni egy ugrató emelkedő oldalán, mert mire elindul a motor felfelé lemegy a nap. Vagy 4 másodpercet lehet tisztán veszíteni, ha rossz helyen sikerül lerepülnünk a motorról. Egyébként a pályáról nem lehet kiesni, így ha esetleg rossz helyen ugratnánk és rossz irányba repülnénk, nem kell megijedni, pusztán a szélen fogunk földet érni. Egy másik trükk, ami jól jöhet, az a bukkanók kikerülése. Nem azt mondom, hogy soha ne menjetek rá az ugratókra, de nézzétek meg azokat a helyeket, ahol egyszerűbb oldalt elszáguldani, mint felmenni az ugratóra. Tudom, hogy nem a fairplay legszentebb szabályai szerint vezetünk ilyenkor, de a cél szentesíti néha az eszközt, nem? Mindent összegezve nagyon jó látványilag és játszhatóság szempontjából is a Dirt Champ /Champ Motocross.



Championship Motocross



Championship Motocross

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

THQ

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
3 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ JÓL IRÁNYÍTHATÓ
× NÉHA TÚL SZIGORÚ

86%



SUPERCROSS 2000

Az utolsó játék tesztelésénél komoly kételyeim voltak, mivel nem tudtam eldönteni, hogy nehéz a játék, vagy csak piszok élethű. Aztán egyik este megvártam a Eurosporton a motocross közvetítéseket és ráébredtem, hogy igenis élethű és ezért nehézkes kicsit az EA Sports legújabb motocross játéka. Nem kell ecsetelnem, hogy milyen színvonalú programról van szó. Már az intrón látszik, hogy melyik csapat "gyermekével" lesz dolgunk, így nem lepett az sem meg, hogy a zenei aláfestés is tökéletesen passzolt a menürendszer egyszerű felépítéséhez. Egyébként érdemes megnézni az intrót, mert EA Sportos játékoktól lassan már megszokott módon komoly rendezői fogásokkal tarkított és kifejezetten hajmeresztő kameraállásokból filmezett felvételekből van összeállítva. Visszatérve a menüpontokhoz, tulajdonképpen nincs semmi kitalálva rajta, csak egy háttér van és a választható menüpontok, semmi flanc, mégis pontosan az egyszerűségében rejlik az, ami miatt jó és könnyen átlátható. Egyik jó ötlet például annak a ténye, hogy a menüpontok nincsenek lebontva külön választható mappákra, csak az EVENT pontnál választott játéktípusok, vagy gyakorlások függvényében jelentkezik az a pár opció, amivel kedvünk szerint nehezíthetünk, vagy könnyíthetünk a dolgokon. A stadionon és pályák választásánál van elrejtve a fontosabb opciók menütömkelege is. Itt láthatjátok, hogy minden nehézségi fokozat függő a játékban. Sokszor előfordul, hogy játszunk egy játékkal, de jó pár dolgot átállítanánk, mégsem tehetjük. Ebben a

játékban megadatik az a lehetőség, hogy mindent átállíthatunk, de ha profi beállításokkal akarunk menni, a gép csak profi fokozaton enged versenyezni is. Magyarul elég következetes, mivel nem enged nyilvánvalóan jobb géppel egy gyengébbik ligában ugarbugrálni. A zenei beállításokat nem kell különösebben részleteznem, esetleg annyit, hogy akinek Hi-Fi tornyon megy keresztül a gépe, az kapcsoljon át sztereóba, mert sokkal szebb lesz a hangja. Jó és részletes pont még a VISUAL-része az opcióknak. Itt a képernyőn megjelenő dolgokat állíthatjuk be. Velem nagyon sokszor előfordul, hogy (bármennyire is égő ez) egyszerűen eltévedek a motocross pályán. Ezen segít a HELP ARROW, ami az a kis nyíl a kép felső részén. Ez mindig mutatja, hogy merre kell menni, feltéve hogy itt a vizuális opcióknál bekapcsoljuk. Ha valaki hozzám hasonlóan könnyen eltéved, bártan aktiválja az egész verseny idejére. A PIP azoknak jelenthet sokat, akik szeretnék majd látni saját magukat egy másik kameraállásból, miközben bemutatnak valami látványos akrobatikus mutatványt. Ez persze a verseny alatt csak akkor jelenik meg, amikor a levegőben bűvészkedünk. Nem kell attól tartani, hogy a verseny közben zavarna minket. Az irányító konfigurálása után visszaérünk a pályaválasztáshoz, ahol megnézhetjük a szépen megrajzolt helyszíneket, mielőtt leadnánk a voksunkat bármelyik mellett.

Ez is hivatalos játék, így mindenki megtalálható benne, aki számít. Rengeteg additív információt olvasgathatunk a versenyzőkről születési éveiktől egészen az évekkel ezelőtti helyezésükig.

Közvetlen a verseny előtt még három technikai paramétert is beállíthatunk, ami az úttartást (traction), a sebességváltót (gearing) és a lengéscsillapítókat (shocks) szabályozhatja. Bár tény, hogy ez a játék szerintem a legjobb összességében a teszteltek közül, mégis sebezhető pontja a motorok kezelhetősége. Nehézkes vagy mondhatnám azt is, hogy túl élethű. Mint már fent említettem megnézve egy igazi versenyt nyilvánvalóvá vált számomra, hogy nincs semmi hibás, vagy valótlan a motorok viselkedésében, de ez még nem változtat a tényen, hogy a játékot nehéz vezetni. Eltart egy ideig, amíg ráérez az ember az egész ízére és addig bizony már jó párszor otthagynak az ellenfelek. Ettől függetlenül nagyon lehet élvezni a versenyeket még akkor is, ha azok a bizonyos ellenfelek egyszerűen szemetek. Engem úgy ütöttek le a nyeregből az első pár játék alatt, hogy nem is nagyon tudtam mi történt. Csak azt láttam, hogy mindig valaki jön és hátulról felöklel. Aztán persze ez a probléma megszűnt, mert mindenki leelőzött és így nem maradt mögöttem senki, aki fellökhetne. Tudás szempontjából az ellenfelek nem valami nagy mesterek, de amíg nem tudjuk minimálisan irányítani a motorunkat, addig bizony ott fognak hagyni minket. A pályák grafikája egyébként nagyon szép (ami nem meglepő) és a kommentátor is jókat szól nagyritkán, amikor hallatja a hangját. Menet közben is élethűen mozognak a versenyzők és hihetőek a kifejezések a célba érés után, amikor szomorúan borul rá a kormányra egy utolsó hely birtokában a pilóta. Tulajdonképpen a játékról a legfontosabbakat már le is írtam, de van még egy pont, ami csak itt található meg, pedig aktív része a motocross versenyeknek, ez pedig a Freestyling. Ez nem jelent mást, mint kizárólag a motorral való bűvészkedésben versenyezni a többiekkel egy speciálisan erre kialakított pályán. Ez a "bulis" része a játéknak, mivel itt lehet csak igazán akkorákat esni, hogy az embernek kettészakad a mája. Bevallom őszintén, hogy nekem nem ment valami fényesen ez a rész, de legalább jókat nevetett mindenki a szobában rajtam kívül. Kicsit macerás ugyanis megszokni a fura gombkombinációkat, de nem lehetetlen. A kommentátor is hangosan ünnepel minden sikeres landolás után és egész szép dolgokat lehet kivitelezni egy kis szerencsével és jó sok gyakorlással.



Összevetve a négy (3) motorversenyt azt tudom mondani, hogy mindegyikben van valami olyan, ami egyenként is érdemessé teszi a kipróbálásra. Az elsőben a pályakészítés és a rengeteg apróság, amit megpiszkálhatunk csak azért, hogy jobban magunkévá tegyük a versenyzőnket, a második kettőben meg a játszhatóság nyom sokat a latba. Persze a harmadik játék az EA Sports féle, viszont tipikusan azoknak való, akik teljesen át szeretik élni a motocross minden pillanatát és ezt a lehető legrealisztikusabb környezetben szeretnék megtenni. Ha csak egyet szeretnétek megvenni ezekből, én mégis a Dirt Champ Motocross vagy a Chamionship motocross mellet voksolnék, mert azok a legjátszhatóbbak. Persze ez csak az én véleményem és ez az írás is pontosan azért lett négy oldalas, hogy kicsit bővebb, átfogóbb képek kapjanak azok, akik a napokban szeretnék felújítani játékarzenáljukat egy pár motocrossos programmal.

Adam



Supercross 2000


Supercross 2000

SUPERCROSS 2000

ELECTRONIC ARTS

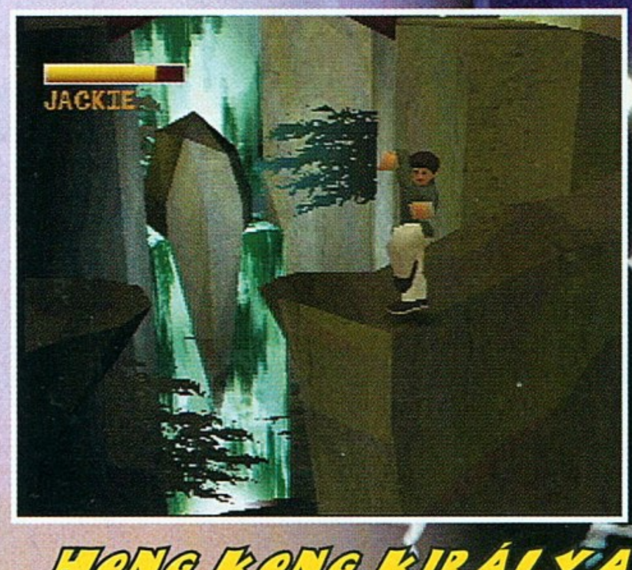
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

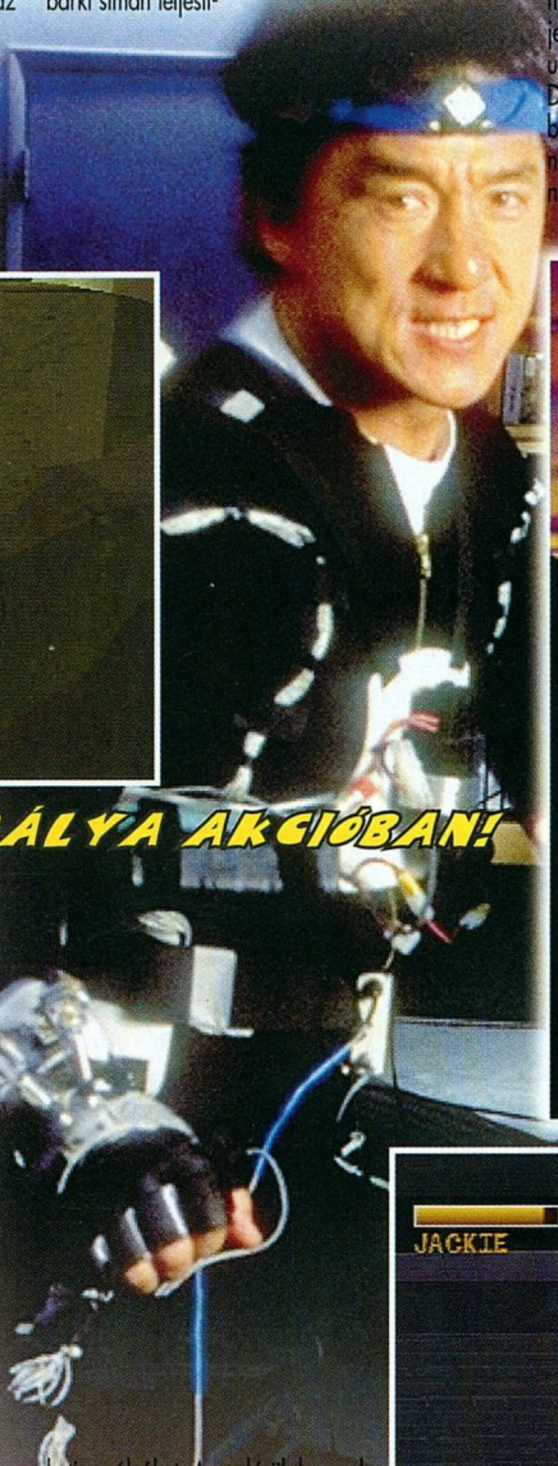
1-2 JÁTÉKOS
1-2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ PROFI, ÉLETHŰ
× EZÉRT NEHÉZ VEZETNI

85%

Nem tagadom, hogy már régóta vártam erre a játékra. Azt sem tagadom, hogy Jackie Chan az egyik kedvenc akciófilm hősöm. Legnagyobb örömömre meg is kaptam a cuccot a Martintól tesztelésre. Nagyon kíváncsi voltam, hogy miképpen fogják átrakni PS-re azokat a sajátos hangvételű és igen egyedi pergő bunyókat. Sajnos sokszor voltam már tanúja, amint egy tök jó kis filmből valami egetverően nagy shit játékot csináltak. Azonban úgy néz ki az égiek meghallgatták az imáimat, mert a Jackie Chan "mutatványmester" egy izig-vérig Jackie-s játékra sikerült, mintha csak a sztár valamelyik filmjében játszanánk a főszerepet. Van itt minden: dögös zenék, kemény bunyók, lélegzetelállító helyzetek, kicentizett ugrások, látvány, izgalom, főellenségek. Ja, és egy jó nagy adag humor. A





HONG KONG KIRÁLYA AKCIÓBAN!

történet a következő: egy rejtélyes csomag miatt Jackie nagyfaterját lenyúlja a kínai maffia, több sem kell neki, félbehagyja a vacsoráját és a rosszarcúak után indul a városba. Ja, és persze nem városnézéssel tölti az idejét, szépen péppé veri a maffia embereit.

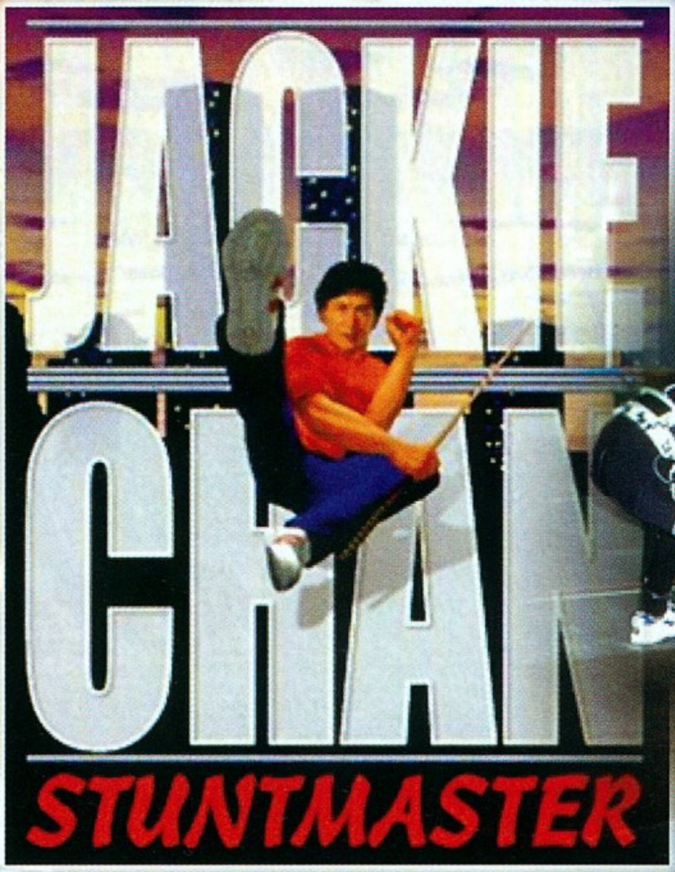
Már a videóból is kiderül, hogy nem mindennapi játékkal van dolgunk. Mekkora jelenet például, amikor az elszabadult szemetes-konténerbe kapaszkodva a falon rohan, és még sorolhatnám. A grafika a maga nemében tökéletes, jól visszaadja a filmek hangulatát, a főszereplő fizimiskáját is sikerült jól eltalálni, amolyan kicsi a bors, de erős. Kicsit minden el van túlozva és le van egyszerűsítve, de jelzem ez csak jót tesz a játéknak.

Mit is kell csinálnunk a játékban? Egyrészt ugye verekednünk kell, ezt vagy a puszta öklünkkel kivitelezhetjük vagy a pályákon szanaszét hagyott eszközökkel tehetjük meg (WC pumpa, csákány, seprű, úszógumi, sámli, és még sorolhatnám napestig). A nagyobb helyiségekben általában mindenkit le kell nyomnunk, hogy a gép továbbengedjen, mert csak ilyenkor gyullad ki a továbbvezető ajtó felett a lámpa. A bunyóval kapcsolatban lenne még egy megjegyzésem. Miután beadtunk mondjuk egy ötös kombót az egyik ellenfelünknek, egy rövid ideig még látható a képernyő az 5 HITS felirat, ilyenkor gyorsan menjünk neki a következőnek és ha gyorsak voltunk a találatok hozzáadódnak az előzőekhez, ezzel a taktikával akár nekem 28-as kombót is sikerült összehoznom.

A játék másik fele pedig az ügyességi részek, azaz ugrálnunk, másznunk, bukfenceznünk kell. Hál' isten ezt a részt nem nehezítették agyon, az igen csak gallyra vágta volna a játszhatóságot. Egy kis ütemérzékkel és reflexszel bárki simán teljesíti a pályákat. Azon kívül, hogy el kell jutnunk a szintek végére, van egy másodlagos feladatunk is. Minden pályán el van rejtve tíz darab piros sárkánymaszk, ha mind a tizet begyűjtöttük kapunk érte egy arany maszkot. Az arany álarcoknak valószínű a végén lesz majd jelentősége, erről azonban nem tudok érdemben nyilatkozni, mert sajnos odáig nem jutottam el. Mindenesetre azt azért elmondhatom, ha valaki az összest meg akarja szerezni, igencsak fel kell kötnie a gatyáját, mert rendesen el vannak rejtve. Sokat nem is lehet felszedni elsőre, mert vannak olyan pályák, ahol több útvonal is van.



A játék elején egy nagy térről indulunk, innen nyílnak a városrészek kapui, persze először csak az első van nyitva, és ha azt teljesítettük, mehetünk a következőre. Minden negyed három sima pályából áll, és egy főellenségből. Sok szinten lesznek menekülős részek, (teherautó, metró elől), és sok helyen lesznek poénos átvezető animációk. A pályák végén értékelést kapunk a géptől (kombók, harci stílus), és egy osztályzatot, nekem idáig a legjobb az A+ volt. Az irányításra külön nem térek ki, mert minden ott van a options menüben. Legyen elég, hogy mindegyik gombnak van funkciója, és Jackie-nek is rengeteg mozgása van. Egyébként minden pálya elején hasznos tanácsokat kapunk. Egyébként a mozgásokat magáról a főszereplőről modellezték le, úgyhogy panaszra nincs okunk, még a falra is fel tudunk mászni. A legjobb azonban az a nagy adag humoros beszólás, amit Jackie a saját hangján ad elő. Hát azokon szakadni lehet. Amikor felmászunk pl. egy magas háztetőre, csak úgy megjegyzi "Jé, innen látom a házunkat", vagy ha lepuzáljuk a játékot megkérdezi, hogy hova megyünk. De az ellenfeleink is haláliak! Ha felveszünk egy baseballütőt egyből beszólnak: "Ez nem fair", egy nagyobb kombó közben pedig kétségbeesve kiabálnak: "Csak az arcomat ne". De legalább két oldalon keresztül sorolhatnám még, annyi van. Na nézzük át gyorsan, merre is fog utunk vezetni.





Először a kínai negyedben tesszük le a névjegyünket. Ez viszonylag még könnyű helyszín. Elhalálozni is csak akkor fogunk, ha nagyon bénák vagyunk. Aki a tíz piros maszkra hajt, az jó ha odafigyel arra, hogy sokszor két útvonalon is mehetünk, fent és egy lent is. Jó poén, hogy több helyen is ki lehet rugdosni a tetőszerkezetek tartóoszlopait, ilyenkor az egész cucc az ellenfeleink nyakába zuhan. Egyébként ez az egész játékra jellemző, azaz hogy mindent szét lehet verni, a dobozokban általában stílusosan tejet és dobozos kínai kaját találunk, ezzel az életerőnket állíthatjuk vissza. Az első főellenség egy őrült szakács lesz, amikor akkorát dobbant, hogy a föld is beleremeg ugorjunk a levegőbe, amúgy nem nagy kunszt leverni, segítségképpen használhatjuk a pulton hagyott nyeles serpenyőt. Ezek után a kikötőben tehetünk egy rövid kis látogatást, sőt az egyik pályán még egy óceánjáró hajóra is felszállhatunk. Vigyázzunk a leszakadó platformokra, és arra hogy az ellenfeleink előszeretettel próbálnak minket a vízbe lökni, ez pedig azonnali halálhoz vezet. A főellenség egy izompacsirta állat lesz, aki egy vasgerendával csépel minket. Várjuk meg, amíg suhint egy nagyot és utána sorozzuk meg. Harmadjára a New York-i csatornákba ereszkedhetünk alá, innen fogunk később átjutni a metróalagutakba. Ez egy nagyon látványos rész, nem elég, hogy a száguldó metró tetején kell verekednünk és a tereptárgyakra is vigyáznunk kell, de sok helyen még egy másik szerelvényre is át kell ugranunk. A legtöbb titkos hely megtalálásához használjuk a fali ugrásunkat. Ügyeljünk a gőzkicsapódásokra és a ventilátorokra, ez utóbbiak egyből a halálba löknek minket. A szint végén két bohóccal kell megküzdenünk. Gyorsan intézzük el a vékonyabbikat, (neki kevesebb az életereje) amíg ugyanis ketten vannak, szívesen támadnak minket egyszerre. Legyőzésük után irány New York háztetői, itt kell bemutatnunk ugrótechnikánkat. Ez már keményebb dió lesz, mert nagyon könnyű lezuhanni a mélybe ha elvétünk egy ugrást. Lesznek idegölő részek, amit legalább ötvenszer fogsz újrakezdeni, de azért alapjaiban nem vészes a dolog, csak több figyelmet igényel mint az előző pályák. A főellenség mintha csak a Tekken 3-ből csöppent volna ide (Tiger) nagyon gyors, és kapuérázik, én a repülőrúgással intéztem el. Utoljára (?) egy gyárban fogjuk irtani az ellenfeleket, itt aztán már lesznek szivatós részek, minden ügyességünkre szükségünk lesz. Futószalagok, tűzcsóvák, prések, lezuhanó platformok, lengő ládák nehezítik a továbbjutásokat. És itt jött a nagy pofára esés, amikor is a gyár kettes pályáján állandóan lefagyott az általam tesztelt verzió. Szívtam a fogamat, de ez van még, ha nem is kell szeretni. Azonban úgy érzem, ennyi alapján is levonhatom a végső konzekvenciát, rég volt már ilyen jó játék a kezeim között, ráadásul egyedi hangulattal is rendelkezik. Jackie a filmvászon után bevitte az első csapást a PS-re is.

CSIPI M LEE

JACKIE CHAN STUNTMASTER

SONY/MIDWAY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ MINDEN PASSZOL, HUMOROS ÉS JÓL JÁTSZHATÓ, EGYSZERŰSÉGÉBEN REJLIK A NAGYSZERŰSÉGE
× TALÁN A VÉGÉN EGY KICSIT NEHÉZ

94%

RESIDENT EVIL SURVIVOR

QUAKE AZ APJA, RESIDENT AZ ANYJA!



Személy szerint nagyon kedvelem a Resident Evil sorozatot, főleg az első két részt. Hetekig játszottam velük, nagyon megfogott a hangulatuk és a történetük. Mikor először hallottam az új rész a Survivor érkeztéről biztosra vettem, hogy csak egy újabb bőrt húz le a Capcom a sikeres sorozatról. Azt gondoltam, hogy lesz néhány Resident Evil-ből kölcsönzött zombi és szörny, de a játéknak semmi köze nem lesz a fő sorozathoz. Szerencsére azonban kellemesen csalódtam, a Resident Evil: Survivor tökéletesen illeszkedik az eddigi három rész történetéhez. Ráadásul nagyszerű és újszerű dolog, hogy ez a rész belső nézőpontot használ, mint a Quake és pisztollyal, méghozzá G-Con45-el is játszható!

AZ UMBRELLA SZIGETE

A játék kb. másfél-két hónappal a Resident Evil 3, azaz Raccoon City pusztulása után játszódik, méghozzá Sheena Island nevű szigeten. Mint azt a Resident Evil rajongói biztosan tudják, az Umbrellának az egész világon vannak bázisai, Raccoon City csak egy volt a kutatóközpontok közül – például az Umbrella központja Európában van. Szóval ezen a Sheena szigeten található a cég egyik legnagyobb kutató részlege rengeteg – néha már hátborzongató – kísérleteket folytatnak itt a T-vírussal. Egy napon ismeretlen okokból a vírus elszabadul a kutatóbázis közelében lévő város lakói (akik szintén az Umbrellának dolgoznak valamilyen formában) szinte mind zombivá változnak, de a katasztrófa nem kíméli az Umbrella embereit sem. A várost tehát ellepik a zombik és a már ismert szörnyek, a településből hamarosan romhalmaz lesz. Innen indul a játék története. Egy helikopter száll el éppen, rajta pedig egy fehér ruhás alak kapaszkodik. A férfi rá lő a helikoptert vezető pilótára, majd leesik és meghal, ezt követően a helikopter is lezuhan. Az égő roncsok közül egy férfi mászik ki, akinek a zuhanás miatt amnéziája van nem emlékszik semmire még a nevére sem. Körülötte zombik és szörnyek, az egyetlen esély a túl élésre a kezében található pisztoly.





KEZELÉS

A Survivort tehát most inkább egy akciójátéknak kell tekinteni, sokkal kevesebb benne a kaland elem, mint az előző epizódokban. Bár itt is kell kulcsokat és egyéb tárgyakat gyűjteni, még is az apróbb logikai feladatok annyira egyszerűek, hogy bárki mindenfajta segítség nélkül is végig mehet a progin. Megtartották azt a jó szokást, hogy File-okat gyűjthetünk menet közben, melyekből a játék történetének apróbb részeit ismerhetjük meg. Rengeteg dolgot ezekből tudhatunk meg, néhány olyan eseményt is, amelyekre az előző három részben nem kaptunk választ; pld. hogyan készülnek a Tyrant-ek – ha érdekel, figyelmesen olvassuk el a File-okat.

A célzás szempontjából nagyon jó a játékot pisztollyal, azok közül is a legjobb G-Con45-tel játszani. Az elején kissé szokatlan lesz ezzel nyomni, de egy kis idő múltával nagyon jól el lehet sajátítani. Ha G-Con45-el állunk neki játéknak a következőt kell tudni.



Először nem árt bekalibrálni a fegyvert, hogy pontosan oda lőjünk, ahova célzunk. Miután ezzel megvagyunk a következő a helyzet. Előre menni úgy tudunk, ha a képernyőből kilőve nyomva tartjuk a ravaszt. Ha kétszer gyorsan egymás után lövünk ki a képernyőből és úgy tartjuk lenyomva a ravaszt, hátra felé megyünk. Amennyiben kétszer egymás után kilövünk a képernyőből, de nem gyorsan, hanem "lassan", akkor futhatunk – ez utóbbit nem ártott volna automatára rakni, mert így néha igen bonyolult a menekülés. Az A és B gombokkal jobbra valamint balra fordulhatunk. Az A+B egyszerre történő lenyomásával a menübe kerülünk, ahol a szokásos gyógyítás és fegyver újra töltést tehetjük meg. Érdemes a fegyvereket a menüben újra tölteni, mert a játék közbeni újratöltés – főleg a Magnum és a Shotgun esetében – nagyon hosszú ideig tart és nagyon idegesítő. Természetesen találunk majd növényeket is, amiket mixelhetünk itt. Ha lenyomjuk az A+B+ravasz gombokat az options-be kerülünk. Mivel nincs több gomb, ezért tárgyfelvétel és használat automatán történik, és ez elég kényelmes dolog.

A pisztollyal történő játéknak az a hátránya, hogy nem tudunk egyszerre lőni és hátra fele menni, ami bizony a Joy-os irányításnál sokkal egyszerű és kényelmesebb.

A JÁTÉKMENET

Mint már említettem a feladat egyszerű: túl kell élnünk a zombi járványt, ki kell deríteni, ki is vagyunk valójában, valamint meg kell tudnunk azt, hogy miért szabadult el a T-vírus. A játékmenet nagyon egyszerű, mindig a megfelelő ajtó kinyitása a cél, amelyhez szinte biztos, hogy a közelben van a kulcs vagy a továbbjutást elő segítő tárgy. Nem kell sose egy-egy tárgyért kilométereket visszagyalogolni, minden egyszerűen a közelben van. Éppen ezért a játékban nincsen mentés. Megijedni nem kell, mentés nélkül is tökéletesen végig lehet játszani a játékot. De akkor mit keres a főmenüben a Load Game felirat, vetődhet fel kérdés? Ha végigvisszük a játékot, az eddigi részeknél már megszokott módon értékelést kapunk a teljesítményünkről, úgymint fokozat, idő, célzás, a felvett fegyverek mennyisége stb. Na, ilyenkor lehet kimenteni a játékot. A legközelebbi kezdésnél betölthetjük a kimentett állást, és a játékot az előzőleg megszerzett fegyverekkel és file-okkal kezdhetjük újra. Az összes fegyver és file megszerzése el fog tartani egy darabig. Jó fokozat esetén még bonusz cuccok is járnak.

Nagyszerű dolog, hogy többszöri végigjátszások alkalmával más-más helyeket bejárva vihetjük végig a játékot. Ez azt jelenti, hogy gyakran kerülünk válaszút elé, hogy merre akarunk továbbmenni, többször három teljesen különböző útvonal is van. Ráadásul mindegyik útvonalon más személyekkel ismerkedhetünk meg, és ezáltal a történet is máshogy alakul. A jól számoltam összesen háromféleképpen lehet végig vinni a játékot úgy, hogy a történet apróbb részei másképp alakulnak. A különböző helyeken új fegyvereket, és file-okat is fel lehet venni. Persze, a játék végére mindig ugyanoda fogunk kerülni, de azt, hogy ezt milyen útvonalon tesszük meg csak rajtunk múlik.

ÉRTÉKELÉS

A RE: Survivor remek akció-kaland játék, nagyon jól áthozták a RE hangulatát. Az is igaz, hogy a grafikája nem a legjobb. A játék stílusából fakadóan nem lehetett volna előre letárolt helyszíneket csinálni, helyettük textúrás grafika van. Ezért pixeles a játék, nem is kicsit. Ezt kárpótolandó a helyszínek változatosak, ám némelyikük nagyon is hasonlít az első, illetve a második részben látottakra. Van néhány megdöbbentő helyszín is, ahol például 16 db. Tyrant van egyszerre a búrákban, na, ott kicsit óvatosabban mentem át. Nem beszélve arról, hogy a játék vége teljesen ugyanaz, mint az előző három részé, villámgyors menekülés majd egy nagy robbanás. Ezt már háromszor eljátszották a készítők, kezd most már ez egy kicsit unalmas lenni. A szörnyek szintén az első két részből vannak, feltűnnek az elmaradhatatlan zombikon kívül, hollók, kutyák, nyalókák, hunterek sőt még Tyrant is! Egyedül a mozgásuk nem valami jó, főleg a zombiké. Az se tetszett, hogy ha egy rakétavetővel lövünk bele egy zombiba, akkor az ugyanúgy elterül, mintha pisztollyal nyírtuk volna ki, és nem lehet az ellenfelek fejét szétloccsantani. Sajnos filmeket sem találunk a játékban, az átvezető jelenetek a játék grafikájával készültek, kár, pedig a RE sorozat mindig is híres volt a (CG) filmek minőségéről. Mindazonáltal az apróbb hibákat leszámítva a Resident Evil: Survivor egy kiváló játék.

Veres Miki

RESIDENT EVIL: SURVIVOR

CAPCOM

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
FÉNYPISZTOLY (G-CON45)

✓ ILLESZKEDIK A RESIDENT RÉSZEKHEZ, TÖBBFÉLEKÉPPEN VÉGIG LEHET JÁTSZANI
× TÚLSÁGOSAN IS AZ ELŐZŐ RÉSZEKET UTÁNOZZA, PIXELES A GRAFIKA

87%

Army Men, hmm.. ismerős valahonnan ez a név. Hát persze, hiszen ez a nagysikerű plasztik katonák harcáról szóló játéksorozat legújabb része, mely a Sarge's Heroes alcímet viseli. A játékot ezúttal is a 3DO dobta piacra és a felépítése most is a jól megszokott elemekre épül. A pályát 3D-ben látjuk, a katonánkat hátulról irányítjuk és péppé lövünk mindent és szinte mindenkit, akivel találkozunk. Röviden ennyi lenne a játék leírása, de mivel ezzel nem szúrhatom ki a szemeteket és ennek az oldalnak is meg kell telnie, elmesélem bővebben a bevetés és a körülötte folyó események részleteit.



ARMY MEN SARGE'S HEROES

SARGE PAPA ÚJRA NYOMUL!

ZÖLDEK VS SÁRGÁK

A történet azért ennyire nem egyszerű, mint amilyen gúnyosan vázoltam pár sorral feljebb. A harcok folytatódnak a két különböző színű műanyagkatona csapat között, de ezúttal brutálisabban, mint valaha. A jók (Zöldek) vesztésre állnak, mert a Sárgák kezében van egy teleport kapu, mellyel speciális, eddig ismeretlen szuperfegyvereket csempésznek át, a való világból (mint például a nagyító, amely megolvasztja a műanyagot). Így a küzdelem már reménytelennek tűnik a szövetséges zöld haderők számára, mikor megjelenünk mi, a különlegesen ambiciózus tábornok és vállaljuk, hogy megszerezzük a teleportot akár az életünk árán is. Összeszedjük az ehhez szükséges alakulatot és nekivágunk a harcmezőnek. A feladatokat egyenesen az HQ-ról kapjuk és a dolgunk ezeknek az elvégzése lesz a harctéren. Például egy fontos személy megtalálása, kiszabadítása, megvédése, megölése, stb. Szóval változatosságban nem lesz hiány, főleg, mivel a grafikusok mindent elkövettek, hogy a háttereket és pályákat a legkülönfélébbre tervezzék. Nekem a leginkább az tetszett, amikor egy kémet kell követnünk a teleportba. Itt kiderül, honnan lopják a Sárgák azokat a szupi fegyvereket. Valójában a kapu a mi világunkba nyílik, egy lakásba. Így lehetőségünk lesz lövöldözni akár egy fürdőkád peremén is. Ez a legnagyobb buli a játékban. Ezeken a poénokon kívül természetesen a legtöbb pálya a műanyag kiskatonák világában játszódik, ahol mindenféle tankok, helikopterek, aknamezők és kommandósok próbálják megkeseríteni a dolgunkat.

Mikor bekerül a CD lemez a meghajtóba, pillanatok alatt egy különleges intro-val köszönti a program a játékost. Ez azért különleges, mert az Army Men-hez megszokottan régi felvételként mutat. Fekete-fehér és olyan, mintha valami egyfolytában zavarná az adást. Megnézhetjük a Green Army News műsorát, melyből tájékozódunk a szörnyű pusztításról, amit a Tan Army emberei végeznek. Nagyon díjaztam továbbá azt is, hogy minden pálya előtt animációt tekinthetünk meg a történet alakulásáról. Ez feldobja a játékos kedvét és erőt ad a további küzdelemhez. Eddig minden nagyon szépen hangzott, éppen ezért ha megnézitek az értékelést, jogosan merülhet fel bennetek a kérdés, hogy akkor miért pontoztam le? Nos, ugyebár a kezelésről eddig nem tettem említést. Ha megtettem volna már az elején, valószínűleg végig sem olvastátok volna a cikket, mert elment volna tőle a kedvetek. Sajnos a játék leggyengébb pontja az irányíthatóság. Ez olyannyira gyenge, hogy az már szinte fájt. Előttem állt két ellenséges katona, én előrántottam a géppisztolyt, elkezdtem lőni, de minden golyó mellé ment. Elkezdtem húzni az analóg kart az ellenfél irányába, hogy becélozzam, de meg sem mozdult a fickó. Ekkor egy kissé agresszívebb módon kezdtem el tépni a joy-t, mire a fazon rögtön 45 fokot fordult. Elszórakoztam így egy pár percig, ráment a fele energiám, mire végre sikerült eltalálnom a palit. Ez első hallásra kicsit röhejesnek tűnik, de valóban irányíthatatlan a program. Szabad terepen, ahol az ellenfelek tíz kilométerre vannak, még be lehet őket fogni, de egy zártabb szobában, vagy ha már közel értek hozzánk, nem sok esélyünk van. Az egész abból fakad, hogy a karakterünk úgy egy másodperces késéssel érzékeli, hogy megnyomtuk a gombot. Ha gyengén húzzuk, nem érzi, ha erősen, hirtelen pattan meg. Ez már a vég, mennyit szenvedtem vele, főleg a tankoknál, amikor rakéták ezrei zúdultak a nyakamba. Először azt hittem, bekrepált az alnalog joy-om. Gyorsan betöltöttem a Crash Bandicot-ot, de ott minden rendben volt. Szóval csakis a programozók ronthattak el valamit. Nagyon sajnálom, mert ha ez nem így lett volna, akkor egy egész jó játékkal állnánk szemben. Így viszont ez elrontja a játékélményt, de teljesen. Nem győzöm hangsúlyozni, hogy egy játék alapja, a legfontosabb szempont, hogy jól játszható legyen. Ha ez hiányzik, hiába minden animáció, csoda grafika és zene. A játékos megunja pillanatok alatt, hogy nem az történik, amit ő szeretne. Pedig ez a program mindennel rendelkezik, ami egy jó játékhoz szükségeltetik, hiszen szép a grafikája, ritmusos zene megy a harc közben és a történet is aranyos.

Higgyétek el, én sajnálom a legjobban, mert az elején tetszett nekem ez a játék. Minden kín ellenére próbáltam játszani vele, igyekeztem megszokni a kezelhetetlenséget. Egy bizonyos fokig sikerült is, túlvittem egy halom pályát, mikor aztán jöttek a nehezítések, az aknamezők, a szűk átjárók és a rengeteg ellenfél. Itt már hiába volt minden igyekezetem, nem tudtam úrrá lenni a katonámon. Szóval csak akkor állj neki vele játszani, ha szeretted a sorozat előző részeit és emellett piszokul türelmes ember vagy.

Endrédy Tibor

ARMY MEN SARGE'S HEROES

3DO

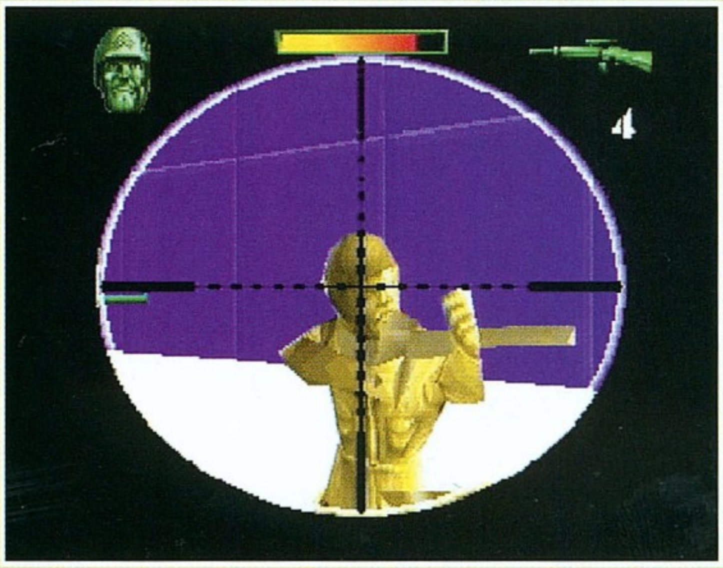
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ IZGALMAS JÁTÉKMENET, ÉRDEKES HELYSZÍNEK
× BORZASZTÓAN GYENGE IRÁNYÍTÁS

67%





Nem is emlékszem, mikor játszottam utoljára motorcsónakos játékkal! Talán még akkor, amikor megvettem a PSX-et és a Demo-lemezen rajta volt egy motorcsónakos játék, amivel percekig játszottam, de nem fogott különösen meg, pedig szeretem a vízzel és a vízi sportokkal kapcsolatos dolgokat. A Hydro Thunder pedig pontosan olyan, mint az a játék. Motorcsónakokkal kell száguldozni, pályákon át, összeszedni mindenféle turbókat és



MENTŐ ÖV KÖTELEZŐ!







minél gyorsabban lenyomni (lehetőleg mások előtt) a kötelező köröket. Egyszerű a játék, nem is beszélve arról, hogy a menüpontokban a navigálás is igencsak le van butítva, így komolyabb versenyző nem hiszem, hogy eltévedhet bárhol is, ám pontosan ez a túlságos egyszerűség az, ami engem nagyon zavart. Merem állítani, a program nem leegyszerűsített, hanem lebutított.

Kezdjük talán a legelején. Intro nincs, de van viszont egy nevetséges hang az egész játék összes menüpontja alatt. Zavaró és kész. Persze lehet, hogy nem a magamfajta huszonévesek voltak a célközönség, amikor ezt a játékot alkották, mégis kicsit bugyuta az üvöltő figura hangja. Az első menüpontokról sem tudom nagyon eldönteni, hogy most színesek csak, vagy giccsesek és túlszínezettek. Azért a giccses szó túlzás lenne, talán elég annyit írni róla, hogy stílustalan. Az opciókban nem nagyon lehet semmi érdemlegeset beállítani, így aki komoly dolgokat szeretne megváltoztatni az meg se próbálja.

A játékot választva a megszokott három fő típust találjuk meg a képernyőn. A bajnokságot, a játéktermi módon, és természetesen az időméréses köröket. Ha valaki a bajnokságot választja egy életre megutálja a hasonló programokat, mivel a játék egyike a legzavaróbb, legbutábban nehezített, leglogikátlanabb játékoknak, amivel valaha játszottam. Kezdjük ott, hogy miután kiválasztottuk a csónakot (abból a háromból), kiválaszthatjuk a három pályát is, melyen majd versengeni szeretnénk. Itt már feltűnik, hogy 500 dollár a versenyzési díj. Nekünk persze pont 1500 van, ami azt jelenti, hogy ha ügyesek vagyunk három versenyen át biztos a helyünk a startvonalnál. Egy nevetséges átvezető kép következik, aminek a hangja csak annyira komoly és hihető, mint annak a majom palinak a kommentárjai, aki minden menüpontunkat megismétel a kiválasztásuk után. Ugye ez a bizonyos hang, azt hivatott elhitetni velünk, hogy a start előtti utolsó ellenőrzéseket végzik a technikusok, amolyan repülőgép pilóta stílusban. Azonban, ha valamilyen okból a gép túlságosan sokat tölt, újra elkezdi lejátszani ugyanazt az ellenőrzést. Ez apróság, mondhatják a jobbszívűek, tény, hogy kukacos vagyok, de ha már minden olyan felületes ebben a játékban, legalább a hangulati elemekre vigyázhattak volna egy kicsit, különösen azért, mert abból akad egynéhány, ami még jó is. Szóval, elérkezünk az első versenyhez, ahol hamar nyilvánvalóvá válik majd a számotokra is, hogy a bugyuta menürendszer, nevetséges hanghatások (kivéve a vízcsobogást, ami viszont nagyon jó) és lapos tartalmak mellet még piszok nehéz is az egész játék. Persze lehet, hogy csak az én kezeim rozsdásodtak be, de szenvedtem jó másfél órát, mire sikerült nyernem végre egyszer. De ne szaladjuk ennyire előre, maradjunk inkább magánál az első versenynél. Itt a startnál már láthatjuk, hogy három kijelző segíti utunkat a hajókázás alatt. A jobb felső az a radar, de ezt magatoktól is kitaláljátok majd (már aki játszik vele), bal oldalt a fontosabbik az alsó kijelző lesz, már ha akad a játékban valami, amire azt lehet mondani, hogy fontos. Ez a Boost'o meter, ami a meglevő turbónk mennyiségét mutatja. Ezeket kék vagy piros formában lehet a pályán összeszedni és abban segítenek, hogy gyorsabbak legyünk a többieknél, persze ez nem ér semmit, mivel a többiek alapból gyorsabbak nálunk, mindenféle rásegítés nélkül. Fölötte a sebességet mutatja valami, de az is annyit ér, mint kopasznak a fésű. Mivel úgyis azzal lesz mindenki elfoglalva, hogy a többieket kergeti és nyomja a turbót, nem hiszem, hogy valaki is figyelne a sebességre, legfeljebb annyira, hogy megtudjuk, vajon mennyivel mehetnek a többiek, ha teljes boost-al sem tudjuk megelőzni őket.



Ami engem különösen idegesít a játékban az az ellenfelekkel való ütközéskor történő események összessége. Az egy dolog, hogy ők megpördülnek és néha lelassulnak, de az esetek többségében miután összeütköztünk velük, felrepülnek az égbe, jó magasra és elénk, majd amikor leestek jó 30 méter előnnyel folytatják a versenyt. Hát ez maga a beszarás! A másik lidércnyomás a boosterek elhelyezkedése. Ezek a készítők teljesen roggyantak voltak mentálisan?!? Néhány booster a folyó mellett a hegyek tetején van!! Hello!! Nem kell holnap diplomázni ahhoz, hogy kikövetkeztessük: egy motorcsónak nem igazán jut fel a hegytetőre a verseny alatt akármennyire is szeretne (én próbáltam...nem ment). Akkor ezek a szerencsétlen majmok, miért raktak fel a hegytetőre egy boostert? Gondoltam, ha seggbetolnak és én is felrepülök jó magasra, esetleg röptében elkaphatom a hegycsúcson a cuccot, de persze olyan magasra senki nem tud repülni, arról nem is beszélve, hogy a levegőben nem működik a turbó sem, így ha ott nyomjátok, az csak pazarlás. Ne lepődjetek majd meg, amikor a kétszázzal száguldozó csónakotokat elhagyja egy turistahajó, kínai vendégmunkásokkal. Szerintem kicsit sok volt a jóindulat ennél a példánál a készítők roggyant fejében. Ez körülbelül olyan, mintha az F1-ben a Mercedes otthagyná egy Skoda Favorit. Nem tudom, hogy sírjak vagy nevessek?! Már csak azt vártam, hogy a célegyenesben szupernagyi is lehagyjon egy lábbal hajtott vízbiciklivel, de szerencsére ezt kihagyták a fejlesztők. Cápák és aligátorok egymás mellett úszkálnak a vízben és egy két vulkán is keresztezi kalandos utunkat a célegyenes felé, ahol persze kb. a negyedik helyen végzünk majd, minden igyekezetünk ellenére.

Remélem nem sikerült senkit meggyőznöm arról, hogy a játék jó. Nem is akartam és nem is az! Persze vihogni, azt lehet a játék közben, mivel agyatlan töltelékek sorakoznak minden pályán remélve, hogy jobbá, izgalmasabbá teszik a játékot.

Na, tessék! Már vége is a cikknek, pedig még le akartam írni azt a két és fél jó dolgot, amit találtam, de ezt inkább meghagyom azoknak, akik játszanak majd a játékkal...találják meg ők.

Adam

HYDRO THUNDER

MIDWAY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ NYÁRON JÓ HALLGATNI A VÍZ CSOBOGÁSÁT
× MÁSRA NEM IS JÓ A JÁTÉK

52%

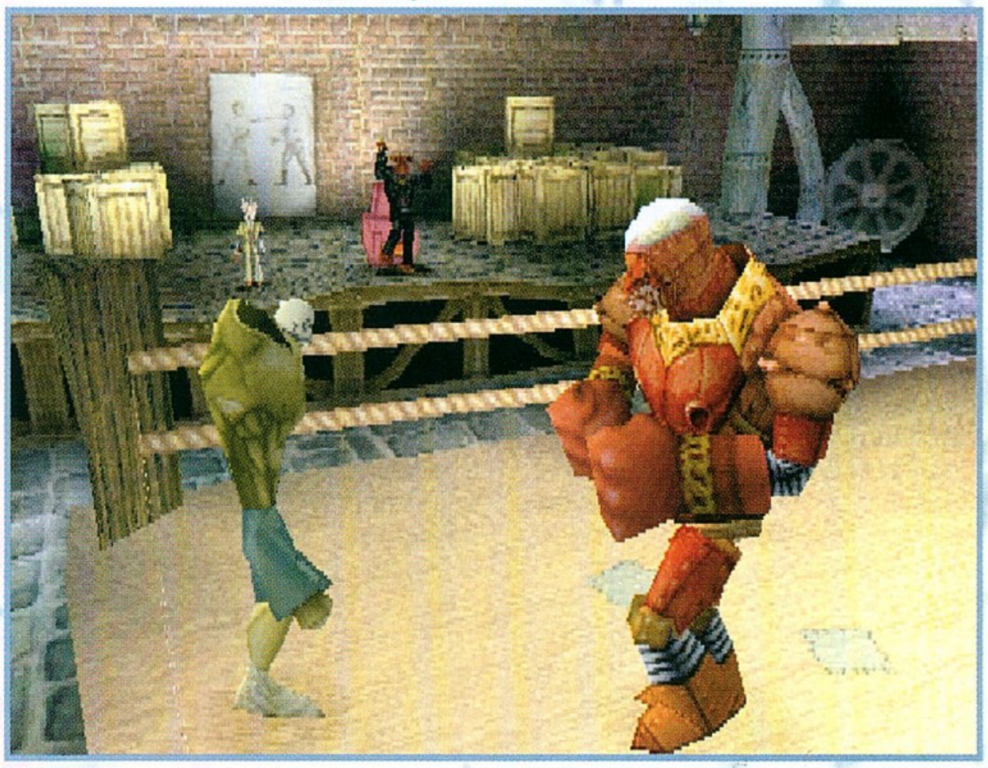
Nem mindennapi meglepetések érik az embert manapság. Hiszen a régi kedvenc, a kis ügyetlen, aranyos csontvázharcos, Sir Daniel Fortesque visszatért köreinkbe. Ezúttal viszont még félelmetesebb kalandokba fog belecsöppenni és magával ránt minket is. A mai napom kifejezetten jól kezdődött. Felkeltem 10 kor, magamba döntöttem egy liter koffeinbombát és bepattintottam a gépbe a Medievil 2 korongját. Lassacskán kezdtem elmerülni a kalandok óceánjában, egyre inkább magával ragadott a játék szépsége, finom muzsikája és roppant kellemes irányítása. Teltek múltak az órák és én még mindig a kis csontival rohangáltam fel-le és sorra teljesítettem a pályákat. Egyszerűen nem bírtam letenni, pedig ott sorakozott az íróasztalon még egy tucat tesztelésre váró program. "A fene egye meg" – gondoltam, most mi lesz, ha így haladok a többi játékra nem jut időm. De "szerencsére" megoldották a problémámat a programozó fiúk, mivel rögvest elakadtam az egyik pályán, kezdtek legyőzni a szörnyek és a bolyongás is unalmassá vált. Na, éppen itt az ideje, hogy abbahagyjam, gondoltam. Sajnos a kezdeti lelkesedésem lelohadt egy párórányi szünetmentes játék után. Az én esetemben ez talán pozitívnak tűnik, de ha nem lett volna még egy rakás dolgom, nem így gondolnám. Szóval, a szavatosság egy idő után rohamosan csökkent. No, de lássuk, mi is történt azóta, hogy Sir Daniel Fortesque-t magára hagytuk.

A DINÓK ÉS TÖBBI CSÖPPSÉG

A halálos küzdelem után, amit Sir Daniel 1386-ban megnyert, nyugalomba vonult és békében visszatért a sírjába. Teltek múltak az évek, mikor 1886-ban, Londonban újra zavargások kezdődtek. Egy elvetemült, gonosz professzor villám nyalábokat bocsátott szét a városban, melyek hatására a halottak kikeltek sírjukból és az összes túlvilági lény életre kelt. Megkezdődtek a fosztogatások, öldöklés, egyszóval káosz uralta a város utcáit. De egyvalamivel nem számolt a doki, hiszen a mi kis Sir Daniel-ünk is halott volt már, ezért ő is életre kelt és kipattant sírjából. Egy kis szellem segítségével (aki egyfolytában segíti útján és tanítja neki a "modern világ" fortélyait) nekivág a béke újrateremtésének. De ezúttal nem lesz olyan könnyű dolga, mert a dinoszauruszok is életre keltek a múzeumból és rajtuk kívül, még egy csomó egzotikus lény. Az irányítást a múzeumban kapjuk meg, ahol rögtön találkozhatunk segítőtársunkkal, a kis szellemmel, aki elmeséli mi történt azóta, hogy utoljára láttunk a napvilágot. Ami elsőre feltűnhet a játékosnak, hogy a grafika nem mindennapi szépségű. De ezúttal nem a Playstation korlátai között kell ezt érteni, mert szerintem bármely platformon megállná a helyét. Ennél többet már tényleg nem lehet kihozni a Playstation-ből. A karakterek, tereptárgyak és a hátterek egyaránt csodálatosan festenek, a speciális effektekről nem is beszélve. Az objektumok mindenhol tökéletesen érintkeznek, nincsenek átlógások (legalábbis mindent megtettek a készítők, ennek elkerülése érdekében), és a sebesség sem piskóta. Nem láttam még ilyen finom 3D-s scroll-t Playstationon, főleg nem egy ilyen igényes, tárgyakkal és textúrákkal teli játékban. De a hangok sem semmik ám, hiszen minden ellenfélnek saját hörgései vannak és az intelligensebb fajtájúak még beszélnek is hozzánk. A zene rémisztő, félelmetes horror hangulatot hordoz, de ennek ellenére nem lehet komolyan venni a játékot, mert akaratlanul valami vicceset lehet találni benne. Már maga a főhős is röhejes, nem beszélve Lord Palethorn-ról (a főellenségről), aki leginkább egy disznó és egy sárkány kereszteződéséből mutálódhatott ki ilyen ocsmányra. Az ellenfelek egyébként változa-



tos palettáról kerülnek a kardunk aprításának az útjába, hiszen Palethorn bácsi nem válogatott a halottak feltámasztása közben. Éppen ezért, jöhetnek ellenünk sárkányok, patkányok, dinoszauruszok, múmiák, hősi lovagok és a változatosság kedvéért zombik. Ezek kinézete kifejezetten kacagtató (mert hát ez is a játék alcíme: A röhögő halál visszatérése), intelligencia hányadosuk pedig egyenesen a béka alsó fertálya alatt van úgy 1500 méterrel. A zombik még a többi észlényen is túltesznek,



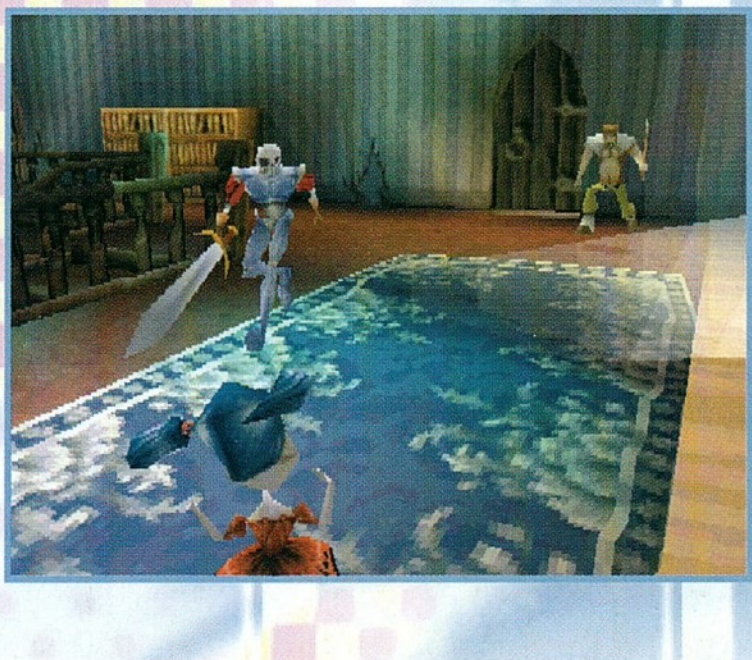


mert néha a falnak támolyognak, vagy éppen egymást kezdik ütlegelni. Nem elhanyagolandó szempont az ellenfelek ismertetésekor, azoknak az elhalálozása. Természetesen a Medievil ennek a témának is az élvonalában nyomul. A hullák szétbomlanak, a csontvázak apró csontokra esnek szét, és hogy már megint a zombikat említsem, őket miszlikbe lehet aprítani. Mielőtt végleg elpusztulnak, levághatjuk karjukat, fejüket és még ilyenkor is élnek és teljes erőbedobással támadnak, rugdosnak. Tudom ez most egy kicsit brutálisnak tűnhet, a normálisabb elméjű játékosok számára, de ezt nem kell ilyen véresen komolyan felfogni. Hiába minden horror elem, nem rémisztő és leginkább nem undorító a játék. Egyáltalán semmi vér nem található a programban, legalábbis nem kell vérfürdőket elképzelni, mert a vér helyett inkább zöld pacák fröccsenek csak. Remélem sikerült megnyugtatnom a már levélbombát küldeni készülő, aggódó szülőket.



TRÜKKÖS HALÁL

Az igazi trükkök az irányítás elsajátításakor jönnek csak elő. Nekem nagyon kézre álltak a gombok és Sir Daniel mozgása szintén nagyon jónak tűnt. Talán az egyetlen hiba, amit találtam, hogy ha egyszerre két ellenfél támad ránk és közrefognak, az ütések sorozatában képtelenek vagyunk visszaütni. Így egy pillanatnyi bénaság következik be, amíg ki nem ugrunk a szörnyek szorításából. Leggyakoribb előfordulása a kis raptor-démon mutánsok támadásakor fordul elő és ilyenkor bizony rohamosan fogy az energiánk. A legfontosabb, hogy minden helyzetben kiismerjük magunkat, hogy alaposan megtanuljuk a gombok kiosztását, és a főellenségeknél pedig minden extra mozdulatunkat felhasználjuk. Mr. Fortesque irányítása az 1-es analóg karral történik, a 2-es kar szolgálja a kamera forgatását. Az irányokkal, tudunk lassan sétálni. Az X-et nyomogatva tudunk suhintani a fegyverünkkel (vagy lőni a pisztollyal), míg a Körrel ugrani lehet. A Háromszöget nyomva tartva guggolhatunk le, ami egyben a védekezést is magába foglalja. Az R1-es gombot nyomva tartva és az irányokkal párosítva lehet a lovagunkat oldalazásra bírni, ami a puskagolyót okádó szörnyetegek esetében nagyon hasznos. A Négyzettel lehet speciális ütést végrehajtani, ami a kard esetében egy 360°-os, forduló csapás. Ha ezt a gombot nyomva tartjuk, akkor Daniel erőt gyűjt és extra méretű ütést mér az ellenre. A Start-al jutunk a beállítások menübe, ahol a már jól megszokott hangbeállításokat módosíthatjuk. Ezt azért fontos megemlíteni, mert ebben a játékban nincs külön options menü, a beállításokat csak játék közben érhetjük el. A játék elején semmi menü nincsen, csak egy csontváz áll egy sírkőnél és ő ajánlja fel nekünk, hogy új játékot vagy mentett játékot akarunk kezdeni. Aztán



ott van még a Select gombocska is, amivel a zsebünkben lapuló tárgyak listáját tekinthetjük meg. Itt tudunk fegyvert váltani és használni a kulcsokat, lámpákat, energiaitalokat. A legnagyobb poén, hogy az alap fegyverünk a saját karunk. Ez így még nem tűnik röhejesnek, de Sir Daniel ezt úgy értelmezi, hogy leszedi az egyik karját, megfogja a másikkal és azzal ütlegeli a szörnyeket. A fegyvereket a pályákon elszórva találjuk, a pajzsokat szintúgy. Lényeges tudni, hogy elvétve található egy úgy nevezett dealer, akitől vásárolhatunk, jobbnál-jobb dolgokat. Ez egy egyszerű bűnöző kinézetű tag, aki a kabátját szatír módjára kitárva kínálja portékáit. Vehetünk nála többek között pisztolyt, kardot, baltát, nyílpuskát, pajzsokat, stb. Persze mindez nincs ingyen, keményen meg kell küzdenünk a pénzért, amiből vásárolhatunk. Arany tallérokat találhatunk faládákban és elpusztult tetemeknél egyaránt.



ÉRTÉKELÉS

Végezetül mit mondhatnék még? Nekem rettenetesen tetszett a program, hiszen mind a kezelés mind a vizuális effektek terén nagyon jól teljesített. Emellé társult a roppant aranyos és izgalmas sztori. Ez az a játék, ami leginkább gyerekesnek tűnhet, de mégis minden felnőttnek ajánlható. Az egyetlen negatívumnak a nehéz főellenfeleket (nagyon megnehezítik a játékot) és az unalmas bolyongásokat találtam. Ugye ez még megbocsátható egy ilyen nagyszerű játék esetében?

Endrédy Tibor

MEDIEVIL 2

SONY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ RETTENETESEN SZÉP ÉS NAGYON ARANYOS
× KICSIT NEHEZEK A FŐELLENFELEK ÉS ELLAPOSODIK EGY IDŐ UTÁN

91%

RESCUE SHOT

Szerintem az az igazán jó játék, ami egyből megragadja az embert. Mindegy, hogy mi okból – legyen az a grafika, az animáció, a zene vagy a hang – de jönnie kell egy olyan érzésnek, hogy "Apám, hát ez egy isteni kis progi!". Nem kellenek órák, hogy belerázódj és nem teszed le az irányítót 10 perc után, hogy "Ebből ennyi elég!". Sőt, az a legjobb, amikor ez egy nem "várva-várt", hanem egy tök ismeretlen játéknál esik meg veled. Tudod, van az a feeling, amikor úgy érzed, hogy ilyen jó anyaggal még nem játszottál.

Tucatnyi másik CD között lapult pár hónappal ezelőtt egy olyan játék, amelyről azelőtt soha nem hallottam. Rescue Shot Bubido – ráadásul japán NTSC – gondoltam ez biztos csak valami állatság lehet, esetleg egy középszerű pisztolyos cucc, a "Shot"-ból ítélve. Beböktem a CD-t, és elkezdődött..Először is beugrott ugye a Namco logo. "Hmmm..." – mondom, "Ez mi a szösz?". Vártam az intrót, semmi, ehelyett egy kezdőképernyő, ahol egy piros dresszes csajszi, egy kalapos nyurga ürge meg egy vízfejű nyúl üldözte egymást a logó alatt. Ja, a logó körül meg egy dinnyévé hízott denevér körzött. De azok a fazonok! Nem egyszerű japán debil stílusú figurák, hanem mega-debilek, mindez ugye poligonokból összerakva! A nyúlnak például olyan fazonja van, hogy majdnem elkapartam magam a röhögéstől. Ráadásul halál jól és aprólékosan meg voltak rajzolva. Gondoltam teszek egy próbát.



Ugyan pisztoly nem volt kéznél (mert már 3 hónapja kölcsönadtam a Varga Ádámnak, ugye...), de hát nem volt más választásom, kontrollerrel ugrottam neki. Mondjuk ezzel kapcsolatban nincsenek jó tapasztalataim, mert a legtöbb pisztolyos stuffot kínszenvedés kontrollerrel nyomni...

Kezdés után tovább fokozódott jókedvem, mert a 1-2 játékos választó képernyőn megint egy csomó tapsifüles rohangált, habár nem ugyanolyanok, mint a címképernyőn a nagyfejű. Közben haláli kis muzsika cincogott. Puffogtattam őket vagy tíz percig, és tiszta izgi voltam, mert még bujkáltak is előlem a fűcsomók mögött! Tíz perc, és még el sem kezdtem a játékot! Te jó ég, hát ennyit sok programmal összesen sem szoktam foglalkozni! Benéztem az Options menübe is, képernyőállítás, irányítás, hangok, ranglista, töltés/mentés – a szokásos.

Egy játékost választottam, aztán nehézségi fokot – az Easy-t egy számomra felismerhetetlen állatka jelölte. Ezután pedig beindult az őrület...

Nemrégiben aztán megkaptam a játék PAL-os változatát is, simán Rescue Shot címmel, így már többet tudok mesélni róla.





BO, A DEBIL NYÚSZI

Főhősünk Bo, a kissé gyengeelméjű nyúl. Nem könnyű az élete, mert állandóan cseszteti őt a Bully testvérek, akik leginkább olyan denevérekre hasonlítanak, akik különböző formájú dinnyéket nyeltek le egészben. Egy nap Bo királyosdit játszott, amikor a Bully fiúk megjelentek és beüldözték egy szakadékba. Bo akkorát zakózott, mint egy ólajtó, és elvesztette az emlékezetét.

Hunter, a vadász róka talált rá Bo-ra. Ő éppen Earl Grey-re, a zsivány zsebesre vadászott, és a Bo mellett heverő korona meg palást alapján arra a következtetésre jutott, hogy a nyúl minden bizonnyal a hegy tetején álló kastélyból került ide. Mondta is neki, hogy induljon el arra...

Innentől lépsz be te a képbe, mint Bo őrangyala. Az lesz a feladat, hogy temérdek pályán át megóvd a nyulat minden veszélytől, egyengesd az útját és ha kell, mutasd meg neki a helyes irányt. Bo ugyanis agyilag totál zokni, és hajlamos belegyalogolni minden veszélybe, megkajálni minden szemetet és egyébként is – néha borzalmasan idiótán viselkedik!

MENTŐLÖVÉS

Egy célkeresztet irányítasz, és amin nagyon meglepődtem, hogy kontrollerrel is IGEN EREDMÉNYESEN megteheted ezt! Nem kell tehát csuda pisztolyodnak lenni ahhoz, hogy felhőtlenül élvezd ezt az alapvetően pisztolyosoknak szánt anyagot.

Bo rendületlenül törtet előre, amerre a lába viszi. Gondja egy szál se! Mindent le vagy ki kell lőnöd, ami a nyúlra veszélyt jelenthet. Ezek lehetnek repkedő denevérek, vagy másfajta állatok. Közben figyelned kell a tájat. Ha piros gombát látsz, lődd szét. Ezért vagy pontot kapsz, vagy egy gyümölcs pottyan az útra. Ha pontot gyűjtesz lődd meg őket. Ha Bo elég közel van a gyümölcshöz, meglátja és mint az őrült odarohan hozzá, meg persze befalja. Ettől eggyel nő az energiája. Ha viszont mérges gomba esik le, azt is gond nélkül megeszi, ettől viszont megbetegedik – lődd szét előle, ha ilyet látsz. Vannak olyan dolgok is, amik makkot rejtenek. Ezeket érdemes meglőve felvenni, mert egyfajta robbanó lövést kapsz, amivel több ellenfelet is sebezhetsz egyszerre. Ja, nem mondtam, lőni az X-szel vagy a Háromszöggel kell, makkra váltani meg a Négyzettel vagy a Körrel. Néha ládák lapulnak a bokor tövében, ezeket szétlőve gyémántokat kapsz. Emiatt sok baja lesz a nyúlnak, mert Earl Grely is ilyenekre vadászik – tehát Bo-ra is.

Néha – ha nehezedre is esik – meg kel lőnöd Bo-t is! Persze nem azt az idióta fejét, mert attól megsérül, hanem csak a lábát vagy a popsiját. Ettől ugrik egyet. Így tudod egy csomó akadálytól megmenteni, és néhány helyen esetleg más útvonalra terelni. Igyekezz mindent szétlőni, mert alternatív utak megnyitásával is befolyásolni tudod, hogy Bo merre menjen.

A PÁLYÁK

Felsorolni is nehéz, mennyi baj érheti Bo-t az út során.



Ha eltalálsz egy fát, az megrázkódik és fejbe vágja egy lehulló termés. Néhol aknák lapulnak, amiket nem szabad eltalálnod az őrült lődözés közben, mert megsebzik a nyuszit. Később hordók, sziklák és farönkök gurulnak felé, repülő micsodák akarnak bombát dobni a fejére, szenya manók dobálják kővel. Egy későbbi pályákon csónakba pattan, ahol természetesen neked kell őt irányítani az evezők meglövésével. Eljut egy labirintusba is, ahol figyelni kell, hogy a szerzetesek merre szaladnak, és mutatni kell neki az utat. Ez a játék egyik verhetetlen erénye, hogy szinte minden pályáján más-és más a feladat. Egyszer még autóba is kell ülnie! Minden szint több pályából áll, melynek végén meglehetősen furcsa főellenségekkel találkozol. Ezeket nem egyszerűen csak lőni kell, mindig van valami trükk, amivel meg lehet sérteni őket. Adott helyen eltalálni, a bombáikat visszapattintani rájuk, meg hasonló faramuci feladatok.

EZ A JÁTÉK KIRÁLY!

Nem egyszer, nem kétszer ültem neki, hogy most ha törik, ha szakad, de lenyomom a játékot. De egyszer sem jutottam a végére! A Rescue Shot ugyanis nem túl nehéz, de ritka hosszú. Asszem' nem is játszottam még ennyire hosszú pisztolyos programmal. Irtó változatosak a pályák, nem hiszem, hogy egyhamar meg fogod unni.

Természetesen van kétjátékos mód, ami a szokásosnál FÉNYÉVEKKEL jobban működik! Tök baba munkamegosztást lehet ugyanis kitalálni! Az egyik mondjuk lövi az ellenfeleket, a másik meg a bonuszokat gyűjti és vezeti a nyulat. Nem kevésszer nyomtam így a játékot, és mondhatom mindenki nagyon élvezte, még az a haverom is, aki csak nézte és visongva röhögött azon, hogy mi történik a képernyőn.

A RS grafikája állati. Kevés ennyire jó stílusban megrajzolt progi van a piacon, és ha azt mondom, hogy a figurák egyediek, akkor még keveset mondtam! Már maga az egy főnyeremény, ahogy Bo végigtotyog a játékon.

A hangok és a zenék nálam a csúcson vannak! Ilyen hanghatásokat rég hallottam, mindegyik egytől egyik tökéletes.

Nem véletlenül értékeltem a grafikát és a hangot egy-egy mondatban. Az egész játékra jellemző ugyanis, hogy minden eleme tökéletesen illeszkedik egymáshoz és jól ki van találva, de ami a legfontosabb, hogy HUMOROS! Tényleg könnyesre röhögi magát az ember a szereplők fizimiskáján, a hangokon (ahogy Bo nyámmogva eszik, az egyszerűen fenomenális), és a képi humoron.

NYUSZI ÜL A CÉLKERESZTBEN!



Ezeken túl az egész progi tele van hangulatnövelő apróságokkal. A nehezen kilőhető bonuszok a kihívást növelik. Vannak átvezető animációk, pálya közbeni animációk, és humor animációk. Vannak érdekes melléktörténések is – ilyen például Piroska, aki időről-időre berohan a képbe valahol, nyomában a farkassal, aki rendre sarokba is szorítja. Ha ilyenkor van időd kilőni a lompost, kidob valamit a kosarából neked. Ha Piroskát lövöd meg, sivalkodva elrohan...

Sok agyonistenített program megirigyelhetné, hogy ez az egyszerűnek tűnő kis játék mennyire tökéletesen van kitalálva. Mindenkinek nagyon bátran ajánlom!

Martin

RESCUE SHOT

NAMCO/SONY

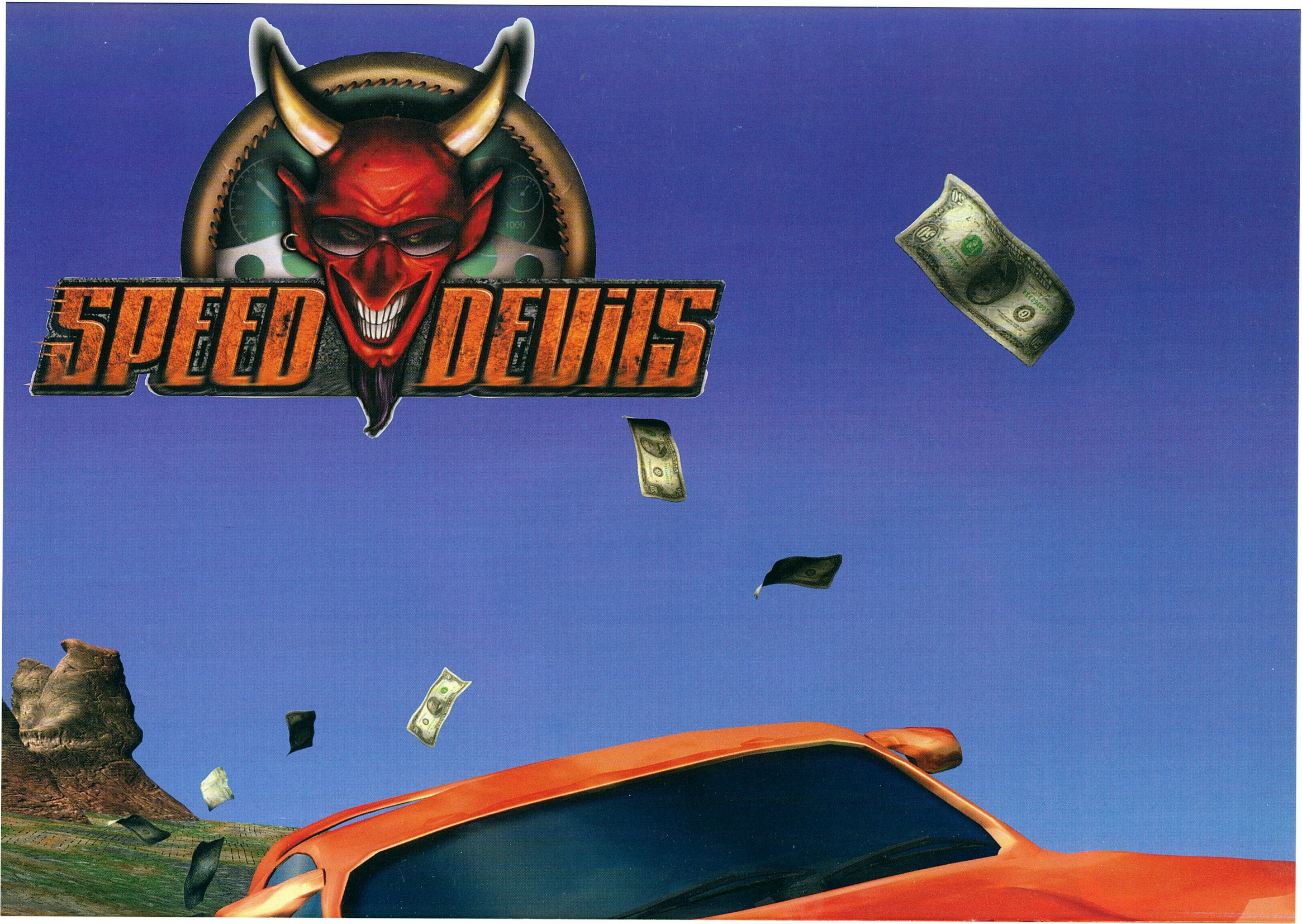
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ
FÉNYPISZTOLY (G-CON45)

✓ VÉGTELENÜL ARANYOS JÁTÉK, A MAGA NEMÉBEN MAJDNEM TÖKÉLETES
× EGYEDÜL ELÉG EGYSZER VÉGIGJÁTSZANI

91%


MediEvil 2


SPEED DEVILS


Dreamcast



NTSC

TESZT

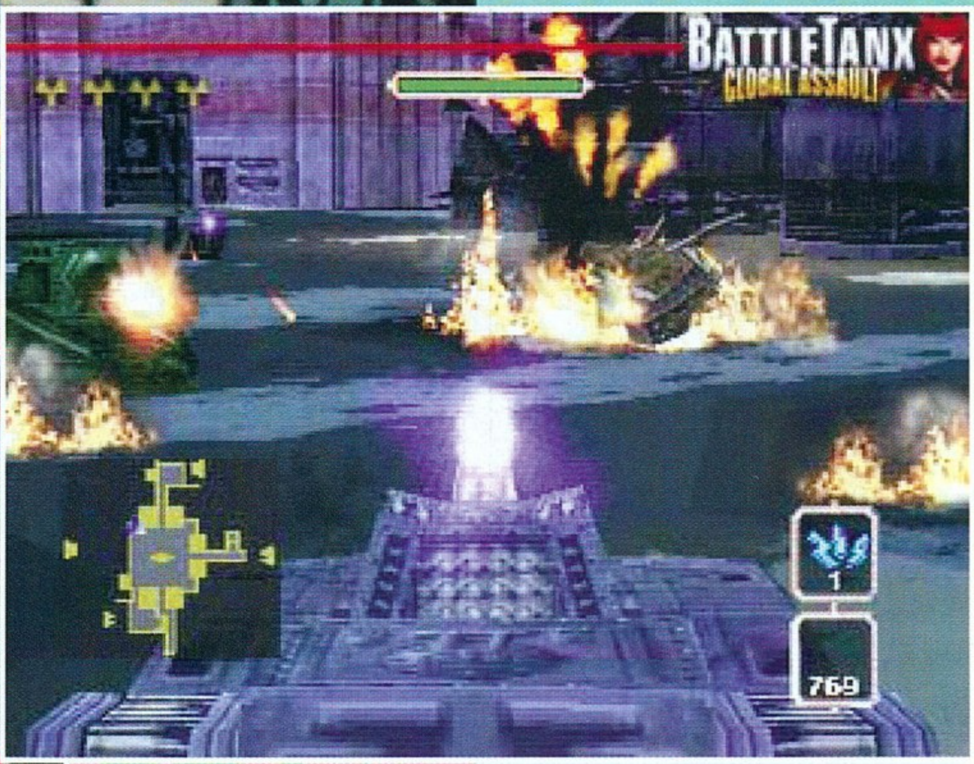
Őszinte leszek, ezt a játékot hagytam utoljára, mármint tesztelés szempontjából. Mindezt annak köszönheti, hogy amikor hazahoztam az e havi adagot, rögtön ki is próbáltam mindegyiket, és ez a játék valahogy egy kicsit megijesztett a nem éppen csúcsszuper grafikájával



TANKARANKA

BATTLE TANX
GLOBAL ASSAULT







és gyenge irányításával. Úgyhogy ott porosodott a TV állványomon és csak a cikkek leadásának időpontja előtt két nappal vettem újra elő. Elsőre csak két pályát játszottam végig, de azóta már több mint tizen keresztül rágtam magam, de a véleményem gyökeresen nem változott meg. Furcsa mód intrót nem láthatunk, pedig egy CD-s játéknál nem lenne olyan nagy kunszt ezt megoldani. Meg én amúgy is videó-párti vagyok. Rögtön az elején egy igen egyszerű menüképernyőre kerülünk. Érdemes ellátogatni az options-be, mert azonkívül, hogy a zenéken, hangokon, és a joy-on állítgathatunk, még a cég (a 3DO) készülő, és azóta már elkészült játékainak videóiba nézhetünk bele. Játszhatunk egyedül vagy ketten is, igaz ez utóbbit nem volt alkalmam kipróbálni, mert a napokban sikerült rálépnem az egyik joyomra, az meg beadta a kulcsot. Ugyhogy minden amit írok, az csak az egyjátékos módra vonatkozik. Többféle játékmódban is próbára tehetjük magunkat. DEATHMATCH: értelemszerűen mindenkit le kell irtani a pályáról és az győz aki utoljára megmarad. BATTLELORD: a Queenlordokat kell a bázisunkra gyűjtenünk, ügyelve az ellenséges egységekre. FRENZY: itt minél előbb minél több Queenlordot kell összeszednünk. HOLDEM: ez szinte teljesen megegyezik a Battlelorddal. FAMILY MODE: itt általában valamilyen feladatot kap mindenki, pl: három perc alatt leszedni tíz egységet stb. TANK WARS: a legtöbb pontot kell megszerezni három perc alatt, azaz a legtöbb ellenséget kell kinyírnunk. A játékmódokkal azért még elmondanék pár dolgot. Mindegyiket lehet ketten is játszani, ráadásul még két AI csapatot is be lehet állítani, tehát akár négyen is lehet nyomulni egymás ellen. A másik, hogy mikor csapatot választunk, előtte jól nézzük meg hogy milyen a gépparkjuk, mert minden bandának más és más járművei vannak. Ja, és a legfontosabb a Queenlordok amolyan női sprite-fejek – hogy ezek mit akarnak jelképezni? Ezekben a módokban szabadon választhatunk várost, és még azokon belül is helyszínt, márpedig ezekből nincs kevés (több mint 40db). A CAMPAIGN a játék történetes módja, háromféle nehézségi fokozaton foghatunk neki, és aki sajnálja a helyet a memóriakártyáján, az kérhet password-öket is. A bevezetőből megtudhatjuk, hogy egy szupervírus, garázdálkodott a földön és a legtöbb ezért a legtöbb civilizációnak annyi lett. Különböző csoportok keltek életre, akik csak tankokban érzik jól magukat, és oda-vissza támadgatják egymást, ha épp nincs jobb dolgunk. Ráadásul a főgonosznak, Cassandrának pont a mi fiúgyermekünkkel vannak tervei, úgyhogy kénytelenek vagyunk felvenni a kesztyűt. A bevetések előtt rövid szöveges eligazításban lesz részünk, ahol elmagyarázzák mi a kialakult harci helyzet és mi lesz a feladatunk. Mondjuk a legtöbb pályán csak az ellenség kiirtása lesz a cél, de a későbbiekben hatalmas atomrakétákat is meg kell majd semmisítenünk, vagy úgy, mint a többi játékmódban Queenlordokat összeszednünk. Néhány pálya közben még videókat is láthatunk. A játéknak szerintem két nagy hibája van. Az egyik, hogy durva a grafikája, és bár mindig fel lehet ismerni, hogy mi micsoda, azért nem voltam tőle elragadtatva. A másik pedig az irányítás. Baromian dühítő, hogy nem lehet a tank tornyát külön mozgatni a testétől (ezt a két analóg stick-kel igazán megoldhatták volna), így folyton tolatni meg utána kormányozni kell. A legtöbb jármű amúgy is lassú meg nehézkes (elvégre páncélozott harci kocsikról van szó), ezért aztán igencsak körülményes az irányítás. Ahogy haladunk előre a történetben, úgy lesz választható egyre több jármű (lángszórós tank, Mojo, Hornet stb). A pályák jó nagyok és a legnagyobb pozitívum, hogy mindent, még a legnagyobb épületeket is szét lehet lőni. Erre szükség is lesz, mert a legtöbb felszedhető extra cucc mindig a házakban van. Ezekből rengeteg fajta van, én idáig több mint húszfélével találkoztam. A zene nekem kifejezetten nem tetszett. Aztán így az értékelés előtt egy kicsit elgondolkoztam, és úgy döntöttem, azért mert ma rossz napom van és már amúgy is valami rejtélyes okból két hete tiszta láz vagyok, még nem kéne túlságosan lepontoznom a játékot. Mert tudom én, hogy nem egy nagy durranás, de aminek készült arra nagyjából jó. Ezért adok 10%-kal többet, mint amennyit elsőre akartam. **(Én viszont levettem azt a 10%-ot, szóval kábé ennyit ér a játék. Martin)** Bátran ajánlom mindenkinek, aki egy tankos-lövöldözős játékra áhítozott már régóta.

CSIPI M LEE

BATTLE TANX GLOBAL ASSAULT

3DO

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SOKFÉLE HARCKOCSI ÉS JÁTÉKMÓD, MINDENT SZÉT LEHET LŐNI
× A GRAFIKA LEHETNE JOBB, MEG AZ IRÁNYÍTÁS IS

73%

12090-et írunk. Tízezer év múlt el az utolsó összecsapás óta, melyben az emberek és a vámpírok megküzdöttek az életbemaradásért és a Föld uralmáért. Technikai fejlettségük ellenére az emberek vereséget szenvedtek, és a vámpírok átvették a Föld uralmát. Azóta folyamatos harcok folynak a két faj között. Eljött az idő, mikor a vámpír faj hanyatlásnak indult és már az utolsó óráit rúgja. Az emberek erői egyre erősödnek, folyamatos támadások érik a vérszívók kastélyait. A legnagyobb titkot mégis egyetlen személy jelenti az ellenség számára, ő egy különleges harcos, emberfeletti erő birtokában. Egy vámpír és egy ember gyermeke, emberi érzésekkel és vámpír vérrel az ereiben. A bal keze önálló életet képes élni, beszél és gondolkodik és sokszor nagy segítséget nyújt harcosunknak a kalandjai során. Főhősünk (úgy hívják, hogy: D) bérgyilkosként dolgozik, nem szívesen írtja a saját népét (a vámpírokat), de egy tetemes összegért persze bármire képes. Egy nap feladatot kap egy kétségbeesett apától, akinek elrabolták a lányát, hogy hatoljon be a vámpír főhadiszállásra és szabadítsa ki. Ez nem lesz könnyű feladat, hiszen a kastélyt rengetegen őrzik és a maga a vámpírkirály tartja fogva a lányt.



MANGAFILM ADAPTÁCIÓ



Szerintem ez a történet magáért beszél, hiszen amúgy sincsen tele a piac vámpíros stuffokkal. Mindezt természetesen egy gyönyörű videó formájában megtekinthetjük a progi legelején. A játék alapjául egyébként egy Manga film szolgált. A kidolgozás a végletekig részletes, nagyon ott van a szeren. Szerintem tökéletesen megteremti az alaphangulatot a játékhoz. A menüben nincs mit időzni, hiszen túl sok választási lehetőségünk nem lesz. Az options-ön és az állástöltésen kívül már csak az új játék felirat marad. A beállításokra kár pazarolni a helyet, hiszen teljesen egyértelmű minden és elállítani sem érdemes őket. Kattints rögtön a New Game-ra és válaszd ki a nehézségi fokozatot. Ez szerencsére nincs különösebben eltúlozva, ezért nyugodtan ajánlom a Normal-t.

A VÁMPÍROK KASTÉLYA

A játékmenet felépítése már ismerős lehet sokaknak, hiszen több játékban láttunk már hasonlót. Az említésre méltóbbak közül kiemelnék egyet, ami PC-n aratott valódi sikert, ez a Dark Earth. Nos, a Vampire Hunter D felépítésében és megvalósításában nagyon hasonlít rá. Playstation-ön mindenesetre egyedülálló színvonalat képvisel, grafikai és audió téren egyaránt. Aki nem ismerné a PC-s rokont, annak elmondom, úgy kell elképzelni a játékot, hogy a harcosok és ellenfelek (minden élő szereplő) teljesen animált karakter, míg a háttér előre megrajzolt képekből tevődik össze. Ez első hallásra egy kissé egyszerű megoldásnak tűnik, de az életben, mindenképpen sokkal szebben fest, mint a valós időben renderelt pályák. Az ezzel a megoldással készült játékoknak van egy különleges hangulatuk, amolyan kalandjáték hangulatuk. Annak ellenére, hogy a Vampire Hunter D egy akciójáték, mégis úgy érezzük, mintha egy beszélgetős, ikonos kalandjátékkal játszanánk. Viszont ezeket az elemeket, csak nagyvonalakban találjuk meg a játék során, mert a beszélgetéseket nem mi irányítjuk. Ha valakivel találkozunk, karakterünk magától kezd el beszélni vele és az egész csak az információszerzést szolgálja. A célunk, végigjutni a kastély termein, megtalálni kulcsokat, különféle tárgyakat, amik a továbbjutásunkat szolgálják és végül megküzdve a főgonosszal kiszabadítani a foglyul esett "Csipkerózsikát". Főhősünk egy ízig-vérig "kétszínű" vámpír-ember, aki ezáltal speckó mozdulatokra is képes. Energiája két csíkból áll, melyekre külön-külön kell vigyáznunk, mert ha az emberi energiája elfogy, vámpír lesz belőle és elvesztjük a játékot. Csak úgy maradhatunk életben, ha mindkét energia csíkunk megvan. Természetesen a pályák teli vannak különböző kapszulákkal meg csomagokkal, melyek segítenek szintentartani az erőnlétünket. Ezeket az inventory menüből (Start gomb) tudjuk kézbevenni és használni. Most bővebben kitérek az irányításra, mert elég komplikáltnak találtam (legalábbis a játék elején).

Karakterünk félig "szárnyas" mivoltánál fogva képes extra magasságokra felugrani az X gomb használatával. Ezen kívül kisebb repüléseket is véghez tud vinni (oldalazni), ha kétszer nyomjuk a nyilakat, valamely oldal irányába. Ha éppen nem veszünk elő fegyvert, akkor Mr. "Left Hand" (az inverz jobb kezünk) fog segíteni nekünk. Megmondja melyik tárgy micsoda, az aktuális ajtóhoz milyen kulcs szükségeltetik, továbbá tolhatunk is vele ládákat, szobrokat, stb. A használatához a Kör-t kell nyomogatnunk eszeveszettül. A Négyzettel tudjuk használni az inventory-ból kiválasztott tárgyakat. A Háromszöggel tudjuk előrántani fényes kardunkat, melyet ezután a Körrel használhatunk. A fegyver elrakása szintén a Háromszöggel történik. Ha az állandó futás helyett sétálni akarunk (ezt az options-ben lehet állítani), tartsuk nyomva az L1-et. Az ellenséges lövéseket a palástunkkal tudjuk kivédeni, mégpedig úgy, hogy nyomva tartjuk az R1-et. Ha szorult helyzetbe kerülünk és hátulról egyaránt támadnak, használhatjuk a gyorsfordulást, melyet az L2 és az R2 együttes lenyomásával hozhatunk elő.







AZ ÖSSZEGZÉS

A Vampire Hunter D minden szempontból egy jól kivitelezett játék. Grafikailag egyedülálló minőséget képvisel a Playstation játékok sorában. A hangok tökéletesen passzolnak a horrorisztikus környezethez, a zenék szintén kifejezetten rémisztőre sikerültek. Igaz, egy kissé altatóan hatnak a már órák óta küzdő játékosra. Az ellenfelek eléggé változatosak, hiszen a repülő denevérektől és sárkányoktól, a zombikon és vérszívó vámpír mutánsokon át, egészen a különféle főellenfelekig mindenkivel találkozunk. Vannak, helyek, ahol válaszlehetőség elé kerülünk, például hogy a földön fekvő ember vérét kiszívjuk-e, hogy ezzel energiához jussunk. Annak ellenére, hogy lineáris a történet, mégis egy kicsit befolyásoljuk alakulását, hiszen ha megpróbálunk belekóstolni a hölgybe, az felpattan és mindenféle sértéseket vág a fejünkhöz. Szerencsére nem túlozták el a nehézséget a programozók, főleg hogy van egy újrakezdési lehetőségünk is (természetesen a mentést kivéve). Ez abból adódik, hogy főhősünk kettős természete által, két élettel rendelkezik ezért, ha meghalunk képes újra talpra állni, de csak egyszer. Nagyon figyeljünk oda a kanyargósabb folyosókon, mert bizony mindenhol lapulhat egy ellenfél. Egy kissé megnehezíti dolgot, hogy ha megöljük a szörnyeket és visszajövünk abba a szobába, azok újra teremtődnek. Szerintem ez kifejezetten jót tesz a játéknak, mert így kevésbé lesz olyan unalmas a bolyongás.

Összességében nekem nagyon tetszett a játék, főleg mivel rég láttam ilyen igényesen kivitelezett vámpíros-mászkálós játékot (anno talán a Castelvania volt ilyen szuper), amelyben ráadásul a hősök manga motívumokkal készültek. A Vampire Hunter D viszont emellett még 3 dimenzióban is pompázik. Szerintem mindenképpen próbáld ki.

Endrédy Tibor

VAMPIRE HUNTER D

JVC

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ KÉT SZÓ CSUPÁN: MANGA ÉS VÁMPROK
× KISSÉ NEHEZEN ÁTLÁTHATÓ TEREP, NEM TÁMOGATJA AZ ANALÓG KAROKAT

88%

Ki gondolta volna, hogy a valamikori SNES-es Mario Kartnak egyszer még ekkora reneszánsza lesz?! Pedig egyre-másra jönnek a különböző gokartos anyagok PS-re. Gondoljunk csak a Speed Freaks-re, a Crash Team Racing-re, vagy a Lego Racers-re, de ugyanígy említhetném a Disney új gokartos versenyjátékát is. Mondjuk szerintem egyik sem fogja megverni az eredetit, de azért csak nyugodtan próbálkozzanak, hátha egyszer végre összehoznak valami egyedit és játszhatót. A legújabb remekmű a Muppet Race Mania, de azt hiszem félre kell tennem a szatirikus hangnemet, mert egyszer végre egészen használható dolgot alkottak, ami simán maga mögé utasítja a vetélytársait. Muppeték igencsak nagy népszerűségnek örvendhetnek, mind Amerikában mind a világ többi részén. Emlékszem réges-régen (egy távoli galaxisban) még a nagy királyi TV is nyomta a showműsort, igaz akkoriban én még nagyon pici gyerek voltam, úgyhogy ezek az emlékek igencsak ködösek. (Arra bezzeg emlékszem, hogy a kamionos nagypapám Muppetes kifestőt hozott nekem Németországból, aztán gizdultam vele az oviban.) Úgy néz ki, Breki komáék megunták a rivaldafényt, és úgy gondolták, egy jó kis gokartversenyben fogják eldönteni, ki is közülük a legnagyobb sztár. Mindenki fogta hát a saját kis járgányát, és irány a különböző Muppet világok és egy kis egészséges versengés. Azt már most az elején el kell mondanom, hogy ez nem egy hagyományos gokartverseny, ugyanis mindenki különböző (egyéniségéhez illő) járművek áll a rajthoz. Van, aki egy sajtból készült versenykocsival, egy másik szereplő kotró volánját részesíti előnyben, de kipróbálhatjuk a motoros szánt és a nagykerekű terepjárót is,





ez utóbbival Miss Röfi vagánykodik. Szóval minden szereplőnek más és más járgánya van, pedig szereplőből nincs kevés, itt van mindenki aki a Showban egy kicsit is számít. Kezdetben igaz, hogy csak nyolc ember közül választhatunk, de ha ügyesek vagyunk még további 17 versenyzőt hozhatunk be, így a mezőny akár 25 főre is bővülhet. Aki közelebbről is meg akar velük ismerkedni, az válassza a MEET THE MUPPETS menüpontot. Ezen a galérián belül lehetőségünk nyílik az összes behozott szereplőt kipróbálni. Egy gyakorló pályára kerülünk, ahol is a képernyő alján megvizsgálhatjuk a kocsink menettulajdonságait, úgymint, útfekvés, kormányozhatóság, és a motor teljesítménye, ennek főleg a gyorsulásban és a végsebességben lesz nagy szerepe. A Select Course-nál a már behozott pályák között válogathatunk kedvünkre. Igazi megpróbáltatásaink a Tournament módban kezdődnek, jó pont, hogy ezt is lehet ketten játszani. Összesen négyféle bajnokságon mehetünk, ebből az elején csak az első van nyitva, a többit nekünk kell elérhetővé tennünk, azzal, hogy elvisszük az aranyérmet az előző kupában. A rajt előtt a képernyő tetején látható a joy négy akciógombja, ezeket nyomogassuk le gyorsan a helyes sorrendben (mindig amelyik villog), mert ahány "találatunk" lesz annyi turbóval fogunk indulni. A grafika az idáig PS-en látott legjobb, legalábbis ami a gokartos játékokat illeti. Gyönyörűen megtervezett, részletesen kidolgozott, teljesen 3D-s pályákon nyomhatjuk a gázpedált parkettáig. Ezt most tényleg nem fogom ragozni (majd hisztek a saját szemeteknek), a lényeg, hogy a szintek változatosak, szépek, a színek is jól lettek eltalálva, és ami nagyon fontos, a gép akadás nélkül és gyorsan mozgatja őket. Az úton kétféle cuccot szedhetünk fel. Az egyik a gyümölcsök és a zöldségek, ezeket az R1-gyel tudjuk elhasználni, mint turbókat. Meg is várhatjuk amíg a jobb sarokban lévő kémcső megtelik velük, ha ilyenkor nyomunk R1-et, szó szerint üstökösként száguldhatunk végig a pályán. Amúgy ha a kémcső tele, és R2-öt nyomunk, akkor a speciális fegyverünket sütjük el, ez mindenkinek más (fagyasztás, hevítés, vakság stb.) Gyűjthetünk még csillagokat is, ezekkel a kétféle alapfegyverünket töltjük fel, vagy egy csirkét lövünk ki (L1), vagy magunk mögé teszünk egy pingvin bombát (L2), ha jól figyeltem meg ezekből is van többféle erősségű. Egy-egy kupa általában 6-7 versenyből áll, ebből egy mindig titkos szint. Az összes fontosabb Muppet világ szerepel a játékban: űrbázis, New York, tengerpart, havas rész, kikötő stb. Az irányítás a következő az X a gáz, a Kör a fék, a Négyzettel pedig ugrani tudunk. A blokkokról már fentebb írtam. Egyébként maga a versenymód nem tenné még olyan hiper-szuper játékká a Muppet RM-át, de van benne egy Adventures mód is, ahol a különböző titkokat kell behoznunk. Ezen belül egyedül vágunk neki a pályáknak, és időre kell mindenféle tárgyakat összeszednünk a szinteken. Ha valamit sikerül teljesítenünk, bejön mondjuk egy új szereplő vagy egy új pálya (amúgy, ha megnyerünk egy versenyt, akkor is behozunk valamit általában). Néha még főellenségekkel is összefuthatunk. A Status és a Secret menüpontokban tudjuk megnézni, hogy melyik pályát mennyire teljesítettük már, hány rejtett dolog van még hátra. Ezzel a móddal igen sokáig el lehet szórakozni, már ha mindent be akarunk hozni. Szóval ez most az új gokart király. Huszonöt szereplő, több mint harminc gyönyörűen kidolgozott pálya (rengeteg rövidítéssel, aminek nagy részét észre sem fogod venni elsőre, csak bámulsz majd bután, hogy elsőből miért lettél hatodik), jó nagy adag humor (a két öreg főszer kommentál mindent, a maguk sajátságos felfogásukban), felfedező mód rengeteg titokkal és főellenségekkel. A zenék az eredeti Muppet Showból lettek kiollózva, csakúgy, mint a videók. Az egyetlen dolog, ami nem tetszett, (és egyik PS-es gokartversenyben sem tetszik), hogy ellentétben a Mario Karttal, itt nem csak magán a versenyzésen van a hangsúly (és ez nagy kár), hanem összpontosítani kell a pályák nyomvonalára is. Nem értem mondjuk, hogy minek kell egymás után 4-5 kilencven fokos kanyart berakni, a Kartban pont az volt a jó, hogy a pályák csak annyira voltak túlbonyolítva, ami még nem ment a verseny rovására. Így azonban a Muppat Race Mania – főleg a kicsiknek – egy csöppet nehézre sikerült. Ja, meg attól is eltekintek, hogy ezt a játékot már végigvittem 64-en, csak ott Diddy Kong Racing volt a címe, de minekután látszik, hogy sok munkát feccöltek bele a készítők megérdemli a magas százalékot.

CSIPI M LEE

MUPPET RACE NANIA

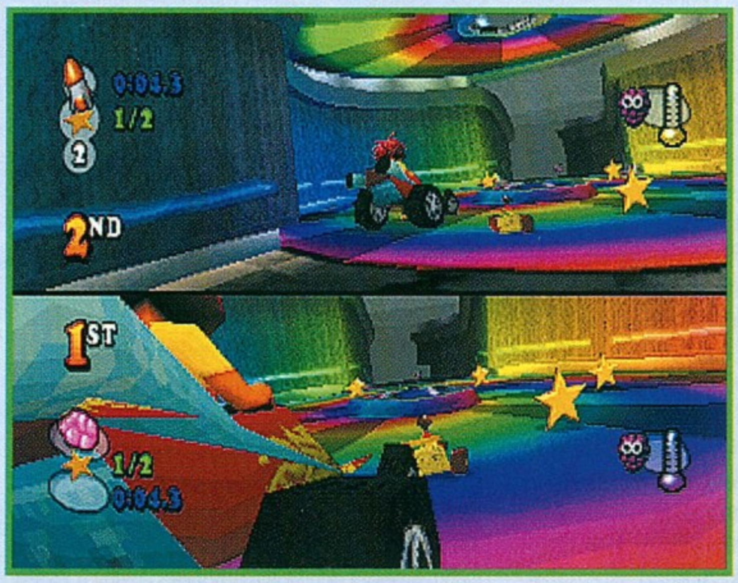
SONY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ MINDEN BENNE VAN EMINEK BENNE KELL LENNIE
× NAGYON HASONLÍT A DK RACINGRE, ÉS EGY KICSIT NEHÉZ

90%





Sokat hezitáltam, mivel is indíthatnánk útjára az ezután már rendszeressé váló Dreamcast rovatunkat. A rendelkezésemre álló négy oldal igencsak kevésnek bizonyult, hiszen ahhoz képest, hogy milyen fiatal gépről van szó, már rengeteg játék jelent meg hozzá. Szerettem volna elegendő infoval ellátni az esetleg már meglévő és leendő Dreamcastos olvasókat, úgyhogy eleinte úgy terveztem, egy kisebb összefoglalót készítünk az eddig kiadott cuccokról. Nem tudom mennyire közismert például az, hogy olyan játékok is megjelentek már a gépre, mint a Tomb Raider IV, vagy a Shadow Man. Végül azonban helyesebbnek tartottam, ha a két legnagyobb ásszal kezdünk, mert a Crazy Taxinál, és még inkább a Soul Calibumál semmi sem mutatja be jobban, miért is érdemes ezt a gépet megvásárolni.

A Soul Caliburral a játéktermekben bárki összefuthat, s már ott megcsodálható, mit hozott ki a Namco a híres Soul Edge (alias Soul Blade) folytatásából. Pedig az még semmi. Aki igazán odavan ezért a verekedős játékért, annak mindenképpen a Dreamcast verziót kell beszereznie. Ez nem vicc: grafikailag kb. ötször jobb a játék, tartalmilag meg hússzor nagyobb.

ARCADE VS DREAMCAST

Káprázatos, hogy mit művelt a Namco a játéktermekben ősi riválisának számító Sega gépével. Mintha ez a két "óriás" így együtt megkétszerezte volna az erejét. Kezdjük ott, hogy a szokásos pre-renderelt introra nem volt szükség. 60fps (képkocka/másodperc) képfrissítés mellett real-time grafikával kezdődik a játék: először egy kies sivatag felszíne felett száguld a kamera, hirtelen fegyverek csapódnak a homokba, majd dinamikus dallamok kíséretében jönnek a harcosok bemutatkozó animációi. Még egyszer hangsúlyozom: már ezt is a játék engine-je varázsolja elénk, jóllehet pár évvel ezelőtt csak előre letárolt animációval lehetett volna hasonló szintű dolgot elképzelni.



Ami a harcosok mozgását illeti, hát elérkeztünk ahhoz a ponthoz, amikor azt mondhatjuk: ez tökéletes. Még a hús-vér emberek sem mozognak emberibben. Semmilyen hibát nem lehet felfedezni: nincsenek természetellenesen álló végtagok, nem csúszkál a figurák lába a talajon. A játékban opcionálisan behozható egy ún. Exhibiton Theatre nevű menüpont, ami ugyebár "bemutatónak" fordítható: nos ez nem csak a karakterek tudását demonstrálja, de a játékét is. Ahány karakter, annyi fegyver, és annyi küzdőstílus – mintha csak igazi harcművészek produkálnák magukat a képernyőn! A japán harcos, Mitsurugi, kezében élethűen csillog a katana, a távol-keleti kalóz, Maxi, cséphadaró módjára forgatja a nunchakut, és még sorolhatnám a többi szereplőt. A találatok szikrákat szórnak, a poligonos figurák megvilágítása teljesen valós: a grafika szédületes. Még az is látszik, ahogy a lépteik nyomán egy kis por verődik fel.

A Soul Caliburt képtelenség volt PlayStation-re átírni. Mert bár a játéktermekben ugyanazt a System-12 hardvert használta, mint a Tekken 3, rengeteg olyan – sok memóriát igénylő – grafikai effektust használt (pl: Z-buffering), amit anno a Tekken 3 még nem. A Dreamcasttal ellenben elhárult minden akadály egy konverzió elől. Sőt mi több, még extra pluszokra is lehetőség nyílt! Nem csak hogy a megvilágítási technikákat és a többi nagyszerű effektet tudták átvinni egy az egyben, de a figurák kidolgozásán még javítottak is. Több poligonból tudták őket felépíteni, ami pedig még inkább figyelemre méltó: magasabb felbontású textúrákat alkalmaztak. Egészen beleközelíthet a kamera a harcosok képébe, de még akkor sem lesznek elmosódottak az arcvonások. A szép szövésű ruháktól kezdve az apró ujjakig minden tökéletesen van renderelve. Az összes szereplő kiforrottabb, karakterisztikusabb, mint korábban. Szinte még fölöslegesnek tűnő részletekre is adtak: ott van például a Soul Calibur (mármint a kard), amit ezúttal a vérszomjas lovag, Nightmare forgat. Nem tudom mennyien figyelik meg, de a kardon pislog, illetve nézelődik a démoni szem. Mondanom sem kell: a szereplők haja, a ruhák, a szoknyák mindig a mozdulatnak, illetve a szélnek megfelelően teljesen valósághűen libbennek. A Namco továbbá kifejlesztett egy rendszert, mellyel az izmok munkáját is igyekeztek természetessé tenni. Immáron nincs "poligonosan" nyúló bőr az ízületeknél, s még a szereplők légzése is valósnak hat – utóbbit elsősorban a győzelmi animációknál lehet megfigyelni. Ugyanennek köszönhető, hogy még a szereplők mimikája is kivehető. S nem csak akkor, amikor a győzelmi monológjukat mondják el, hanem a menet közbeni harci kiáltásoknál is. A talaj és az árnyékok kimunkálása szintén hibátlan, nem szólva a 3D-s hátterekről. Teszem azt: csaták nyomait magán viselő hatalmas várfal magasodik a ring mögött, vagy épp egy kecses velencei híd ível át a háttérben – a tökéletes kidolgozású helyszínek a "vendéglátó" harcos lelkületéhez igazodnak. A hátterek is magas felbontásban pompáznak: a csodával határos, hogy a terep nagyságától függetlenül sosem tapasztalható lelassulás.

A Dreamcast nagyon erős Yamaha hang-chipsetje is nagyban hozzájárult a teljes összképhez. A pengék összeütődését kristálytiszta, fémes csengés kíséri, valamint a szereplők (amúgy japán) hangjai és a klasszikus hangszerelésű zenék is szépen szólnak – minden a legmagasabb mintavételezési sebességen van rögzítve.

EGY ÚJ ÉLMÉNY

Persze a külalak még nem minden. A Soul Caliburnak már a játékteremben is megvolt a két legfőbb jellemzője: a nyolc irányú mozgásszabadság, és a fizikai hatásokat szimuláló rendszer, mely még a fegyverek súlyát is "figyeli". Az eddig megszokott Tekken-sémához képest fontos újítás volt továbbá a talpra állás felgyorsítása. Már nem fordulhat elő, hogy csak tehetetlenül fekszünk a földön, miközben az ellenfél – mint egy pankrátor – a magasba szökell, hogy lesújtson. Oldalra vagy hátrabukfencezhetünk, majd egy gombnyomással nem csak hogy felszökkenhetünk, de akár támadásba is lendülhetünk. A reflexeken és nem az értelmetlenül hosszú kombókon van a hangsúly. Jópofa, hogy még az átdobásokból is ki lehet bújni – attól függően, hogy miként kezdeményez azt az ellenfél, egyszerűen az X vagy az Y gombot kell lenyomnunk. Ha pedig felütnek minket az égbe, és nem kezdenek el azonnal "zsonglőrködni" velünk (magyarul nem visznek be kombókat), még az is megoldható, hogy már a levegőben visszafordítsuk magunkat a talpunkra: ez az ún. Quick Roll mozdulat. A felsorolt újításoknak köszönhetően végül olyan küzdelmek alakulnak ki, melyek tempója, látványossága, és intenzitása csak egy Bruce Lee filmhez fogható.



A System-12 játéktermi hardver bizonyos téren már kevésnek is bizonyult az alkotók minden kívánságához, így vannak olyan mozdulatok, amiket csak a Dreamcast verzióba tettek bele. Lehet, hogy az arcade-fanoknak ez eleinte nem tetszik, de hamarosan kitapasztalható, hogy minden újítás csak fokozza a játékélményt.



A karakterek közül Taki, Ivy, Sophitia, Voldo, és Mitsurugi már régi visszatérőnek számít, s hozzájuk jött néhány új pofa, úgymint Kilik (sokak szerint a legjobb figura), Xianghua, Maxi, Nightmare, és Astaroth. Az új szereplők mondjuk csak félig újak, a küzdőstílusuk ugyanis rendkívül hasonló a lecserélt figurákéhoz. Amúgy rejtett karakterként a hanyagolt Hwang Sung Kyung, Seung Mina, Siegfried, Rock is mind megvannak, sőt még Yoshimitsu és Cervantes is, tehát Li Long kivételével csaknem teljes a létszám. A minden küzdőstílusban jártas, őszszakállú Edge Masterrel, illetve a – hasonló képességű – főellenséggel, a pokol tüzéből kialakuló Infernoval együtt összesen 19 harcos szerepel.

Az egyes karaktereknek nem csak a fegyverük, de a küzdőstílusuk is merőben eltérő. Vannak például karakterek, amelyek iszonyú erősek, ám speciális támadásuk nincs. Aztán vannak olyanok, akik a "beállásukat" is változtatni tudják. Mint például Mitsurugi, akivel becsúsztathatjuk a hüvelybe a kardját, s ebből az ún. Relic állapotból még hathatósabb támadásokat kezdeményezhetünk – avagy a szúráshoz előkészítve a katanát az ún. Mist állást vehetjük fel.

Persze bármelyik karaktert is választjuk, alaposan át kell néznünk a mozgások listáját. Csakúgy mint a Soul Bladeben, szerencsére a pause menüben ezúttal is megtalálhatjuk a Command List opciót, ahol rögtön az adott figura mozgásai között lapozgathatunk – sokkal egyszerűbb, mint egy kézikönyvet lapozgatni. A mozgásoknak a következő csoportjai vannak megkülönböztetve: horizontális támadások (vágások), vertikális támadások (szúrások, csapások), rúgások, futás közbeni támadások, átdobások, és végül speciális támadások. Ha a practice üzemmódban vagyunk, rögtön "meg is kérhetjük" a harcosunkat, hogy demonstrálja ezeket. A menüben a támadások hatásfoka is jelezve van (színes ikonokkal). Magas (H) támadással az álló ellenfelet tudjuk megsebezni, amit az egyrészt állva háríthat vagy leguggolva kikerülhet. A közepes (M) támadások az álló plusz guggoló ellenfél ellen hatásosak, s csak állva lehet őket kivédeni. Az alacsony (L) támadások betalálnak álló és guggoló ellenfélnél is, legalábbis ha az nem védi magát guggolva, vagy nem ugrik fel. Végül vannak a speciális közép-támadások (SM), melyek abban különböznek a sima középtől, hogy guggolva is lehet védekezni ellenük. Az eddig zárójelbe tett rövidítéseken kívül még a következőkkel találkozhatunk: U, ami a kivéd-

hetetlen támadásokat jelzi (erről majd később); AT, ami a dobásokat jelöli külön (merthogy elhajíthatjuk úgy is az ellenfelet, hogy mondjuk előbb megforgatjuk a kardunkat a gyomrában); ST, ami azt mutatja, hogy a mozdulat meghatározott beállásból indul vagy abban végződik; végül SP, ami speciális mozgásra utal. Utóbbi kettőhöz egy rövid magyarázat: beállásnak számít például az is, amikor Maxi épp jobbosat vagy balosat lendít a nunchakujával, a "speciális mozgás" meghatározás pedig bizonyos mozdulatok változatait hivatott jelenteni, ami tehát nem ugyanaz, mint a speciális támadás. Külön figyelemre méltók azok a speckók, amikkel beijeszthetjük az ellenfelet, vagy amelyekkel meg lehet szakítani a hosszadalmasabb mozgásokat – ha mondjuk elugrana időközben az ellenfél.



AZ ÜZEMMÓDOK

Sok van, ami csodálatos a Soul Caliburban, ezek közé tartozik a játékmódok választéka is. A sima Arcade (játéktermi) módon kívül van a már futólag említett gyakorlás (Practice), ahol bármelyik szereplő ellen trenírozhatunk; a kétjátékos mód (VS Battle), ha netán a gépi ellenfelek már kevésnek bizonyulnának; a csapatjáték (Team Battle), amellyel egy csokorba szedhetjük a kedvenc karaktereinket; az idő elleni küzdelem (Time Attack), melynél nem csak a küzdelem kimenetelére, de annak gyorsaságára is figyelni kell; a túlélés (Survival), aminél egyetlen energiacsíkkal rendelkezünk mindvégig; végül a túlélés hirtelen halállal (Extra Survival), melynél egyetlen sérülés már végzetes – igaz, ez utóbbi módot külön kell aktiválni.

A játék lényegét, vagyis a kaland módot azonban a Mission Battle-nél találjuk, ahol a világtérképet bejárva kereshetünk magunknak ellenfeleket – pontosabban missziókat. A kalandozásunkat a Himalája lábánál kezdjük: az öreg Edge Master tanítja meg az alapvető fogásokat.

Az első találkozó mindössze abból áll, hogy védekezni kell, míg le nem jár az idő. Azután jönnek a gyakorló küldetések. Elsőként egyszerűen csak körbe kell járni az öreget. Utána az ún. Soul Charge támadást kell begyakorolni (X+Y+B). Ez egy magasabb szintű támadásnak felel meg, annak a mozzanatnak, amikor felfokozott lelkiállapotban gyorsabbak és hatékonyabbak vagyunk. Miközben ebben az állapotunkban vagyunk, minden találat ún. counternek számít. Counter találatnak amúgy azt szokás nevezni, amikor úgy sikerül súlyosabb sérülést okoznunk, hogy az ellenfél épp lecsapni készül – magyarul egy ellentámadást hajtunk végre. A counter találatot onnan lehet észrevenni, hogy a sérülést jelző szikra pirosan világít. (Az egyszerű találatokat amúgy sárga szikrák jelzik.) A soron következő gyakorló feladattal a dobásokat sajátíthatjuk el.



Minden irányból másképp kaphatjuk el az ellenfelünket, tehát a dolog arról szól, hogy elölről, hátulról, jobbról, és balról is meg kell ragadnunk az ellenfél grabancát. A negyedik feladat már egy kicsit bonyolultabb. Ha eddig még nem néztünk volna bele a Command List opcióba, hát itt rákényszerülünk. Ez esetben ugyanis egy olyan támadást kell elsajátítanunk, ami elméletileg kivédhetetlen. Meg gyakorlatilag is. A kivédhetetlen csapásokat csak megelőzni lehet: magyarul az ellenfél csak úgy tudja megúszni, ha megüt minket, miközben hozzákészülünk. Az ötödik gyakorló küldetésben végül a védekezést kell megtanulnunk. A sima védekező álláson túlmenően vagy visszaverhetjük az ellenfél támadását, vagy kitérhetünk előre, melyek révén lépéselőnybe kerülünk. Hogy a kettő közül melyiket kívánjuk végrehajtani, az attól függ, hogy – megfelelő időzítéssel – előre vagy hátra irányt nyomunk a védekezés gombjával.

VESZÉLYES UTAZÁS

Ha a gyakorlással megvagyunk, még nem mehetünk tovább, viszont elegendő pontunk gyűlik össze ahhoz, hogy az Art Gallery menüpontnál kártyákat vásároljunk. Nos ezekkel a kártyákkal lehet tulajdonképpen haladni. A pontjainkért cserébe nem csak csodás grafikákban és CG képekben gyönyörködhetünk, hanem (a drágább kártyákkal) egyben bonusz cuccokat vásárolunk – legfőképpen új küldetéseket. Egyre több kártya megvásárlásával azután újabb kategóriájú kártyasorozatok válnak aktívvá, úgyhogy végül annyi kártyát vehetünk, hogy szó szerint már a bőség zavarával küszködünk, és nincs is türelmünk megnézi az összes csodás grafikát. A szavatosságra bizony nem lehet panasz. A kártyákkal néha új ruhákat is kapunk egy-egy szereplőhöz, de például egy kártyával nyithatjuk meg a már említett Exhibition Theatert is, sőt az egyes bemutatóknak is ára van. Mellesleg így aktiválható a Museumban a Character Profiles pont is, amivel minden egyes karaktert külön megvizsgálhatunk: beszéltethetjük őket, elolvashatjuk a történetüket, stb...

A küldetéseken a szokásos párviadalokat különböző kellemetlenségek nehezítik. Hogy mik ezek? Mondjuk futóhomok van a talpunk alatt, amitől lelassulunk. Vagy mérgezést kapunk, amitől folyamatosan fogy az energiánk. Néhol patkányok szaladgálnak és megharapdálják a küzdők bokáját, máshol meg el van aknásítva a ring széle, vagy erős szél próbál lefújni minket. Van úgy, hogy nem látjuk az ellenfelet, csak annak a fegyverét, vagy fordítva. Aztán ahogy növekszik a tét, mindezek még kombinálva is vannak. Mert persze minden meccsnek van tétje. Kiemelhetőek a Colosseumban megrendezett menetek, ahol dupla vagy semmi alapon játszhatunk. Ha úgy érezzük, a következő ellenfélhez is elegendő erőnk maradt, megduplázhatjuk a tétet, viszont ha jobbnak látjuk visszavonulni, azt is megtehetjük. Egyes küldetéseknél nem csak a körülmények, de a szabályok is megváltoznak. Például mindkét fél erősebb lesz, vagy minden találat counternek számít. Néha a győzelemnek speciális ára van: mondjuk 16-szor elsőként kell megsebeznünk az ellenfelet, vagy egyszerűen csak "le kell fektetni" négy fazont. Történnek aztán egészen furcsa dolgok is, mint amikor a csapásainkkal átadhatjuk a mérgezést az ellenfélnek, vagy amikor nagyon pocsék egészséggel kezdünk, de a soul charge-dzsal gyógyíthatjuk magunkat. De a legszemetebb talán az a rész, amikor csak kivédhetetlen ütésekkel tudunk sérülést okozni. Igaz, az sem rossz, amikor megnyitjuk a portálokat a káoszba, és a harcosunk önmagával találja magát szemben.





SUMMA SUMMARUM

Azt hiszem, mindaz, amit eddig ismertettem, már önmagában is értékelte a játékot. őszintén mondom: kíváncsi vagyok, a jövőben hogyan lehet ezt a csodát – akár a PlayStation 2 hardverével – esetleg felülmúlni. Mert maximum már csak a grafikai effektusokat lehet halmozni, meg mondjuk el tudom elképzelni, hogy a megnyeréseket teszik látványosabbá. (Ugyanis ha még nem mondtam volna, csak néhány rajzolt grafika mondja el a befejezéseket.) De hát ez olyan dolog, hogy elméletileg nincs olyan műremek, aminél ne lehetne jobbat alkotni.

V.Z.

SOUL CALIBUR

NAMCO

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VGA KOMPATIBILIS, VIBRATION PAK, ARCADE STICK

✓ MINDEN SZEMPONTBÓL TÖKÉLETES VEREKEDŐS JÁTÉK
× NINCS NEGATÍVUM, TALÁN CSAK A MEGNYERÉSEK

98%

A Sega AM3 divíziója időről időre elkápráztatja a publikumot néhány játéktermi műremekkel: munkájuk legutóbbi gyümölcse a méltán elhíresült Crazy Taxi, melynek népszerűsége már-már a régi Daytonás és Sega Rallys időket idézi. A szériaautók és a rallyautók után most a hétköznapi, városi autók versenyéből is egy fergeteges játékot készítettek. A Dreamcast tulajok érthető módon már kiéhezve várták a konverziót, mely – mint már több másik Dreamcast cím esetében – ezúttal is arcade minőségű lett. Sőt még néhány extra cuccot is kapunk otthonra, úgyhogy aki belekóstol a játékba, garantáltan nem tudja abbahagyni. Már hallottam olyanról, aki csak azért vett Dreamcastot, hogy Crazy Taxizhasson.



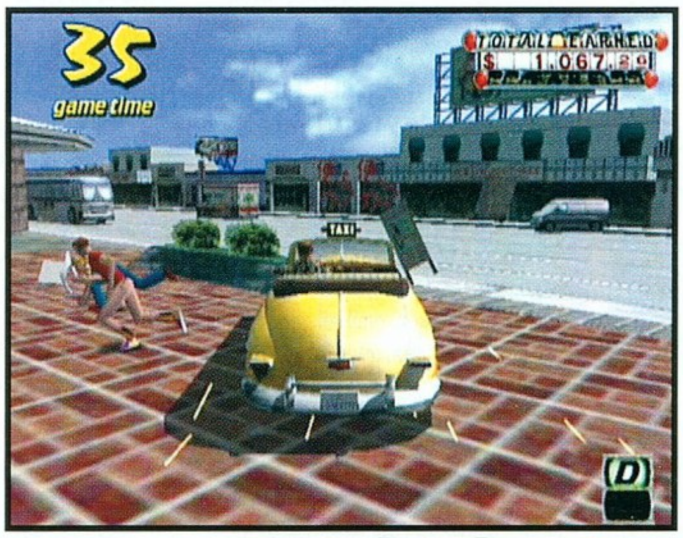
Amint az a címből is sejthető, a játékban egy őrült személyfuvarozó kisiparos teendőit kell ellátnunk. S hogy mitől olyan őrült ez a meló? Hát mert a budapesti taxisokkal ellentétben nekünk nem azzal kell pénzt kisajtolni a kuncsaftokból, hogy kényszerű városnézésre visszük őket, hanem hogy lessük minden kívánságukat. Ez a kívánság pedig minden esetben ugyanaz, s valahogy így hangzik: "Taposs bele!" A játékban modellezett (amúgy San Franciscora emlékeztető) képzeletbeli városban mindenki őrülten siet. Legyen az utas egy punk, egy pap, vagy netán egy öregasszony, az teljesen mindegy. Nem érdekli őket, hogy mennyi telefonfülkét sodrunk el, vagy hogy mekkora karambolokat okozunk, csak az a lényeg, hogy időben célba érjenek. (Jóllehet a balesetmentes vezetést külön honorálják.)

AZ ŐRÜLT VÁROS

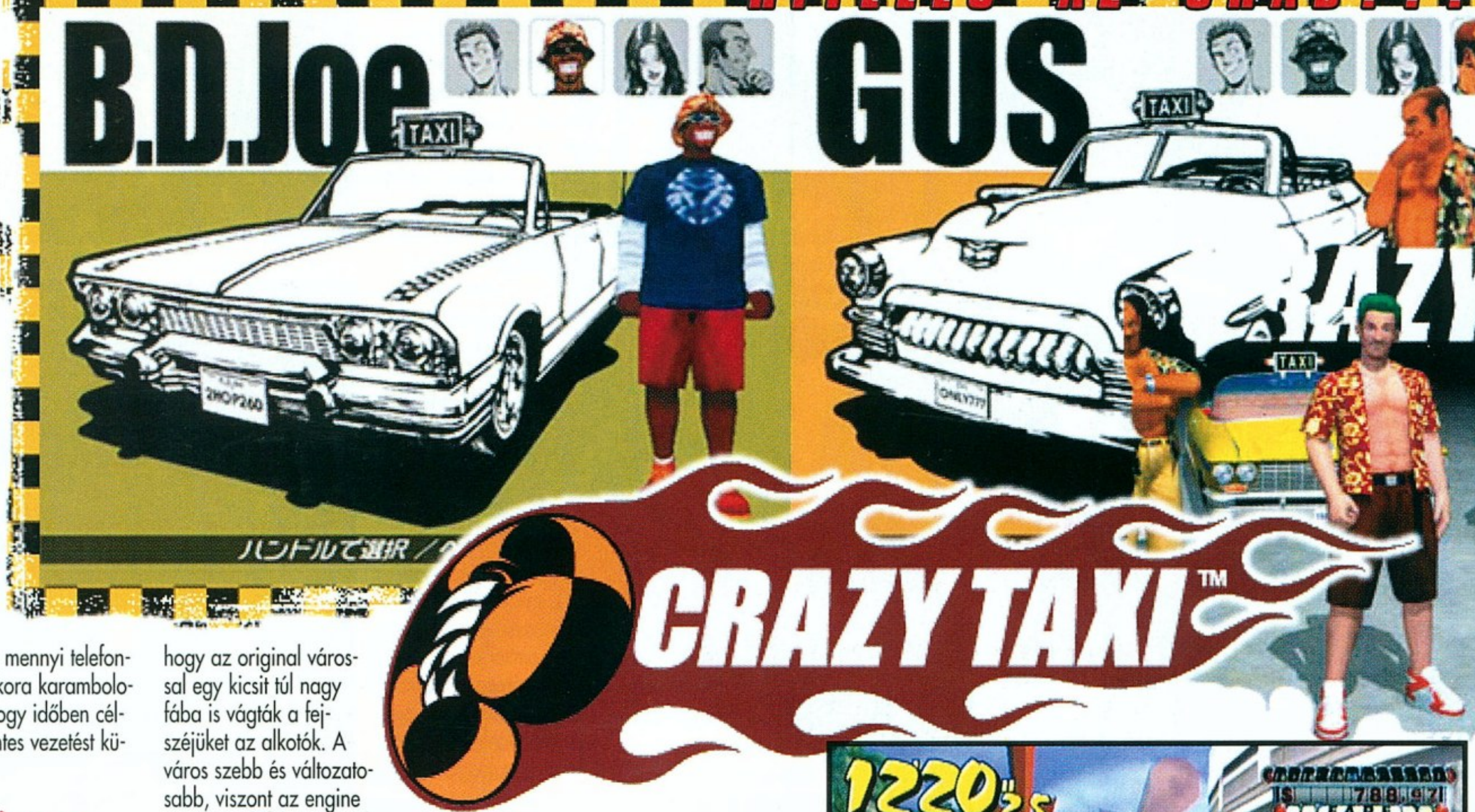
Négy vérbeli taxisofőr közül választhatunk, melyek mindegyike nagyon baba, nyitott tetejű járgánnyal rendelkezik. Az egyik régebbi, míg a másik modernebb külsejű verda – bár igazándiból csak árnyalatnyit számít, kit tartunk szimpatikusnak. Teszem azt: az Antal Imrére emlékeztető Gust, vagy épp a szexi Genat választva is ugyanúgy lehet jól és rosszul teljesíteni; annak ellenére, hogy az utóbbié a legfürgébb kocsi, míg az előbbié a leglomhább (de a legjobban kormányozható).

A városok kidolgozása egészen elképesztő. Igen, városokról kell beszélnünk, mert az eredeti játéktermi gép helyszínéhez még "hozzácsaptak" egyet, egy úgymond Originál Dreamcastosat. A speciális Dreamcast pálya lenyűgöző, tulajdonképpen még érdekesebb is, mint az eredeti, hiszen van például metró is. Bár hozzá kell tenni, hogy az original várossal egy kicsit túl nagy fába is vágták a fejszéjüket az alkotók. A város szebb és változatosabb, viszont az engine nem készült fel rá. Szembetűnő, hogy néha az orrunk előtt épül fel a terep. Ettől függetlenül mondjuk elmondhatom: annak idején nem győztem ámuldozni a PC-s Midtown Madnessen, pedig az sehol sincs a Crazy Taxitól. Az utcákon nemcsak hogy nincs két egyforma ház, de az utakat illetve a tereket mindenütt rengeteg apró tereptárgy ékesíti. A parkokon átvágva padokat dönthetünk fel, újságos automatákat sodorhatunk el, avagy összeborogathatjuk a vendéglátó ipari egységek kerthelyiségeit. Aztán ott van az a sok apró grafikai plussz! A felüljárók, fák árnyékai szépen végigsiklanak az autónkon, ráadásul az összes többi járművön is. Az utcák hihetetlenül mozgalmasak: torlódnak az autók, a járdán pedig léptennyomon gyalogosok ugrálnak el a kocsink elől. (Ez nem a Carmageddon, úgyhogy gázolni természetesen nem lehet.) Amúgy ahhoz képest, hogy egy autós játékról van szó, az animációk is rendkívül klasszak. Amikor munkához látunk, a különböző karakterű utasok mind más animációval pattannak be a hátsó ülésre.

Még a város infrastruktúrája is ki van dolgozva, hiszen kórház, rendőrőrs, vasútállomás, és minden más megtalálható, ami egy metropolishoz dukál. A játékot támogató cégek révén teljesen életszerű helyekre kell fuvarozni az utasokat: Pizza Hut, Kentucky Fried Chicken, Original Levi's Store, Tower Records, FILA Shop – mondják a kliensek a címeket. A város arculata szép változatos: külső, tengerparti negyed, belváros felhőkarcolóval, illetve az ezeket összekötő gyorsforgalmi útszakasz. Az pedig külön növeli az élményt, hogy a civil forgalom az adott helyhez igazodik. A szűkebb utcákban néha nagy tumultusokat okozva közlekednek az autók, a gyorsforgalmi útszakaszokon meg kamionok repesztenek. Külön figyelemre méltó, hogy mindenki szabályosan közlekedik, indexel, stb. Szinte sohasem láthatunk baleseteket (nem úgy, mint a Midtown Madnessben); a szabálytalan közlekedés privilégiuma megmarad nekünk. És mi persze élni is fogunk ezzel!



HITELES AZ ÓRÁD???



A dugókat elkerülendő egészen elképesztő műveleteket hajthatunk végre, lévén, hogy az autó összetörhetetlen. Ilyen például, amikor a parkolóház emeletéről kiugratva egy rövidebb utat találunk. Vagy hogy egy még extrémebb esetet mondjak: amikor behajtunk a metró alagútjába – merthogy ezt is megtehetjük. (Ráadásul még össze is találkozhatunk egy szerelvénnyel.)

Minderre az őrületre végül az átkozottul "ütős" audió teszi fel a koronát. A zenéket Offspring, és Bad Religion albumokról szedték. Akik eddig esetleg nem rajongtak az ilyen muzsikáért, azok is végül garantáltan együtt fogják énekelni a játékkal az "All I Wantot". (Egészen pontosan hat számról van szó: All I Want, Way Down the Line, Change the World az Offspringtől, és Ten in 2010, Them and Us, Inner Logic a Bad Religion-től.)

A játékban elhangzó párbeszédek is hamisítatlan városi emberek lelkületét tükrözik. Majdnem elütjük a kuncsaftot? "Vigyázhatnál te idióta!" – korhol minket, miközben bepattan. De a válasz sem késik: "Fogd be, és inkább kapaszkodj!"



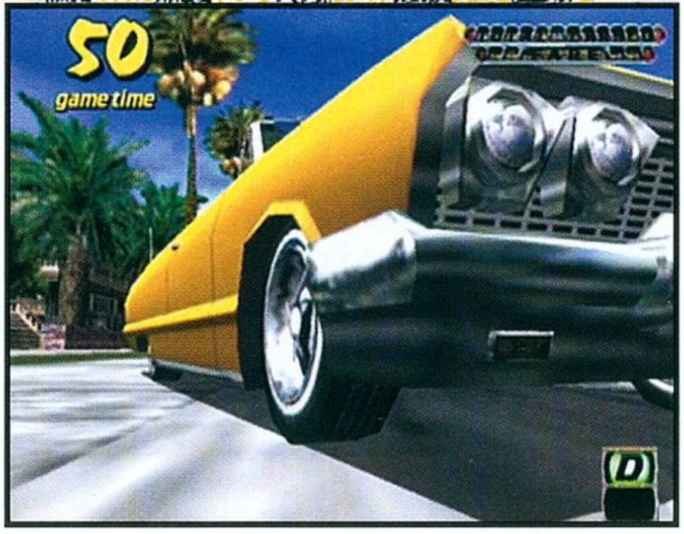


AZ ŐRÜLT KUNCSAFTOK

Egy taxis feladata persze mi más is lehetne, mint pénzt pumpolni az utasokból. Ez azonban bonyolultabb annál, mint hogy A ponttól B pontig fuvarozzuk az embereket. Mert bár igaz, hogy így lehet definiálni a dolgot, de ha az adott időlimiten belül megpróbáljuk túlteljesíteni a legjobb taxisofőröket (van egy ranglista már alapban a játékban), hamar rájöhetünk, hogy óriási szükség van taktikázásra. Először is szelektálhatunk az utasok között!

Színes körvonal (illetve dollárjel) különbözteti meg az integető kuncsaftot a járókelőktől, s a szín egyben azt is jelzi, hogy milyen messzire

megy, és ezzel összefüggésben mennyit fizet. Ez nagyban segít, hogy a kedvünknek megfelelő utasokat vegyünk fel: a piros jelzésűek csak pár száz métert utaznak, a sárgák viszont a fél városon átvitetik magukat – a kettő közötti színárnyalatokat most nem sorolom fel. Vannak egészen extrém helyen felvehető utasok, természetesen ők fizetik a legtöbbet. Ilyen eset, amikor például egy háztetőről veszünk fel valakit. Visszatérve a taktikázásra: tehát ha például ha nehezen tudjuk megjegyezni az utcákat, megtehetjük mondjuk, hogy csak egy kisebb kerületet "tanulunk meg", s utána direkt olyan figurákat keresünk, akik nem utaznak messzire. Igaz, ez csak eleinte válik be, mert az igazán nagy összegek leszakításához szükségünk van minden utasra. Ahhoz, hogy lássuk a végső befejezést "S" szintű jogosítványt kell szereznünk, aminek az ára 5000 dollár! A legkiválóbbak pedig mehetnek még tovább az "Awesome" (10.000$), illetve a "Crazy" jogsiért is (20.000$).





A játékban két visszaszámláló is "ketyeg". Az egyik a teljes játékidőt jelzi legfelül, a másik pedig az aktuális utas türelmét a kocsi mellett. Amikor felveszünk egy utast, a menetidejé hozzáadódik a teljes időhöz, de ez a menetidő persze nagyon ki van számítva, szóval nem lehet kényelmeskedni. A teljesítményünk négyféleképpen alakulhat, s ezt – a menettávhoz hasonlóan – szintén színek jelölik. Mármint a visszaszámláló színe. Alapvetően zöldben mutatkoznak a számjegyek, s ha nem is változnak át az út végéig, akkor az utas rendkívül el lesz ragadtatva. Ki-ki vérmérsékletétől függően egy "ötöst" ad nekünk, de az öreg nyanyusok néha még egy csókot is az arcunkra nyomnak. Ami pedig még fontosabb jutalom: a "Speedy" jelzővel plusz öt másodperc játékidő jár. Ha a számláló átvált sárgába, s úgy tesszük ki az utast, az annyit jelent, hogy egy normál, átlagos út volt. Szimplán megköszönik a szolgáltatásunkat, s csupán 2 jutalommásodperccel leszünk gazdagabbak. Ha már pirosban peregnek a számok, akkor bizony baj van – a kuncsaft már tűkön ül. Mikor végül kiszáll, pocskondiázza a vezetési tudásunkat, de némelyek még arra is vetemednek, hogy belerúgnak az autónkba, vagy dobálóznak az út porával. A "lét" azért persze a "Slow" minősítés esetén is leszurkolják, viszont jutalomidőről lemondhatunk. Végül a legrosszabb eset az, ha a "Bad" azaz a pocsék titulust kapjuk meg. Ez természetesen akkor következik be, amikor az utasnak végleg elfogy a türelme. Egyszerűen kiugranak a kocsiból, bárhol is vagyunk, és se pénz, se posztó... A hagyományos, (egy percről induló) arcade stílusú meneteken kívül 3, 5 és 10 perces menetek közül választhatunk – utóbbiak persze megint csak Dreamcast-specifikus opciók. Értelemszerűen ezeknél nincs jutalomidő.





A CRAZY SPECKÓK

A pénzünket nagyszerűen megfejelhetjük, ha különböző extrákkal kényeztetjük az utast. Ilyen például az ugratás, a kocsik előzgetése, a nagy farolások, illetve ezek kombinálása. Minél tovább tart a kombó, annál értékesebb. Egy-egy kombó addig fokozható, amíg össze nem ütközünk valakivel – olyankor egy csapásra elmegy az utas fizetési kedve, és kezdhetjük elölről. Kisebb koccanások és horzsolások még belefénnek a dologba, de ütközések már nem. A speci mozzanatokat nagyszerűen begyakorolhatjuk a Crazy Box üzemmódban. A Crazy Box tulajdonképpen küldetésekből áll, melyeket bizonyos technikák nélkül képtelenség megcsinálni. Ezek a technikák pedig a következők:

Crazy Jump
Valahányszor csak egy nagyot ugratunk, az Crazy Jumpnak számít. Az ugratás nagyságát elősegíthetjük a Crazy Dash-sel, illetve a Limit Cuttal (lásd: alább). Esetleg lehet még cifrázni a dolgot, hogy Crazy Drift Jump legyen belőle – azaz farolva is ugrathatunk.

Crazy Dash
A gyors indulás nélkülözhetetlen a jó eredményekhez. Crazy Dásht úgy hajthatunk végre, ha elengedjük a gázt, lenyomjuk a sebességbe váltás gombját, és szinte ugyanabban a pillanatban újra gyorsítunk. Rá kell érezni a művelet ritmusára, de utána már könnyű.

Crazy Drift
Az autó farát oldalra kicsapni a Crazy Drift kombinációval lehet. Hirtelen rükvercbe, majd sebességbe kell váltani, s ezzel egy időben elrántani a kormányt.

Crazy Drift Stop
Ha a következő kuncsaft pont a hátunk mögött lesz, tanácsos a Crazy Drift közben fékezve kitenni az utast, s úgy egyből irányba állni. A fa- lakat is használhatjuk amúgy fékként, hiszen az autó nem törik.

Crazy Through
Crazy Throughnak az számít, ha szorosan a másik autó mellett haladunk el – legyen az akár szembe jövő forgalom. Ebből lehet a legkönnyebben kombókat gyártani.

Limit Cut
Ez talán a legritkábban használt, és amúgy csak kevéssé ismert lehetőség, amivel úgymond túlpörgethetjük a motort, s csúcssebességre kapcsolhatunk. A Crazy Dash után rögtön egy Crazy Driftet kell csinálni, csak épp kormányzás nélkül.

Crazy Backdash
Ha a Crazy Dash után azonnal rükvercbe váltunk, működik a gyorsítás visszafelé is. Az utasok minél gyorsabb felvétele/kirakása érdekében a fékkel kombinálva "padlófékként" is használható (Crazy Stop).

ŐRÜLETESEN JÓ

Egyszerűsége ellenére a Crazy Taxi szinte megunhatatlan. Minél többet játszunk, úgy tökéletesedik a technikánk, amire igencsak szükség is van, mert már csak normál nehézségi fokozaton is óriási dolog a legjobbnak lenni. Még az is rengeteget számít, hogy milyen közel állunk meg az utasokhoz. Egy tipp: ha már jól ismerjük a várost, mindenkinél már eleve a helyes irányba állhatunk be, hiszen tudhatjuk, hogy mondjuk a pap a templomba készül, a punk a lemezboltba igyekszik, a terhes nőnek meg a korházban van dolga.
Jóllehet ha még tökéletesre is csiszoljuk a technikánkat, rengeteget számít a szerencse is. A forgalom ugyanis teljesen kiszámíthatatlan. Olyannyira, hogy még a parkoló kocsik felállása is mindig más. Teszem azt: ahol egyszer elférünk a gyéren parkoló személyautók között, ott a következő játéknál meglehet, hogy buszokba ütközünk.
Hát bizony az őrületbe kergeti az embert a nehézség, de így van jól A Crazy Box utolsó küldetésénél, ahol az egész várost négy perc alatt kell körbefurikázni, tényleg majdnem "bekattantam". De azért megcsináltam... A rangsorolás révén hatalmas versengéseket lehet rendezni akár többen is, szóval még a multiplayer játék sem hiányzik igazán. őszintén meg tudom érteni azokat, akik csak a Crazy Taxi miatt döntenek a Dreamcast mellett.

V.Z.

CRAZY TAXI

SEGA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VGA KOMPATIBILIS
RAGE CONTROLLER, VIBRATION PAK

✓ FERGETEGES HANGULAT, GYÖNYÖRŰEN KIDOLGOZOTT VÁROS
× ELŐBB-UTÓBB (DE INKÁBB UTÓBB) MONOTONNÁ VÁLIK

96%

Valahogy sosem akartan rendőr lenni. Főleg nem egy olyan országban, ahol 4-5 űrlapot is ki kell tölteni, mielőtt ráfoghatnám a gyanúsítottra a fegyvert. A speciális alkulatok, a "kommandósok" azonban mindig is vonzottak, és bár fizikai és szellemi képességeim bizonyára megvannak hozzá **(Ezt mondjuk kétlem, de mindegy. Martin)**, most hogy végigjátszottam 64-en a Rainbow Six-et, örülök, hogy nem jelentkeztem egyik egységhez sem. (Helyette inkább itt rontom a levegőt a Konzolonál) Ebben a játékban ugyanis könnyű meghalni. Nagyon könnyű.

A Rainbow Six egy a valóságban is létező, nemzetközi, kőkemény specialistákból álló elit kommandós csapat. Az egység, mint azt a neve is mutatja általában hat főt számlál, azonban a játékban csak egy négy fős csapatot irányíthatunk. Elkeseredésre azonban nincs okunk mert ez még mindig eggyel több, mint ami a PS változatban van. Bizony merthogy a program már létezik PS-en, sőt azt is hozzá kell tennem, hogy először PC-n látta meg a napvilágot, és csak később konvertálták át a két konzolra. A stílusa egyébként egyfajta emberszimulációs stratégia, de tegyük hozzá, hogy nem kell túl sok taktika a dolgokhoz, nagyjából annyi, mint a Metal Gear Solidhoz. Azaz, ha a radaron feltűnik egy ellenséges célpont kushadjunk le és tartsuk a pofánk, vagy intézzük el halkan és gyorsan. A bevetések szépen sorban követik egymást, ahogy a történet szerint alakulnak a dolgok, merthogy a játéknak még cselekmény is van, nem csak úgy bevetnek minket valahol, aztán kész. A sztori nagyjából megegyezik a PS-es verzióval, erre nem is akarok nagyon kitérni, akit érdekel az olvassa el a decemberi számunkat. Persze különbségekkel találkozni fogtok, mint ahogy több pálya is át lett szerkesztve, és néhány küldetés is más értelmet kapott. Mondjuk szerintem a játék szempontjából teljesen mindegy, hogy ki vagy mi az a túsz, akinek a megmentésére indulunk. Mert amikor görnyedten lopakodunk egy sötét pincefolyosón, halál mindegy, hogy az orosz nagykövet térdel a sarokban, vagy Ödönke néni Piripócsfalváról.

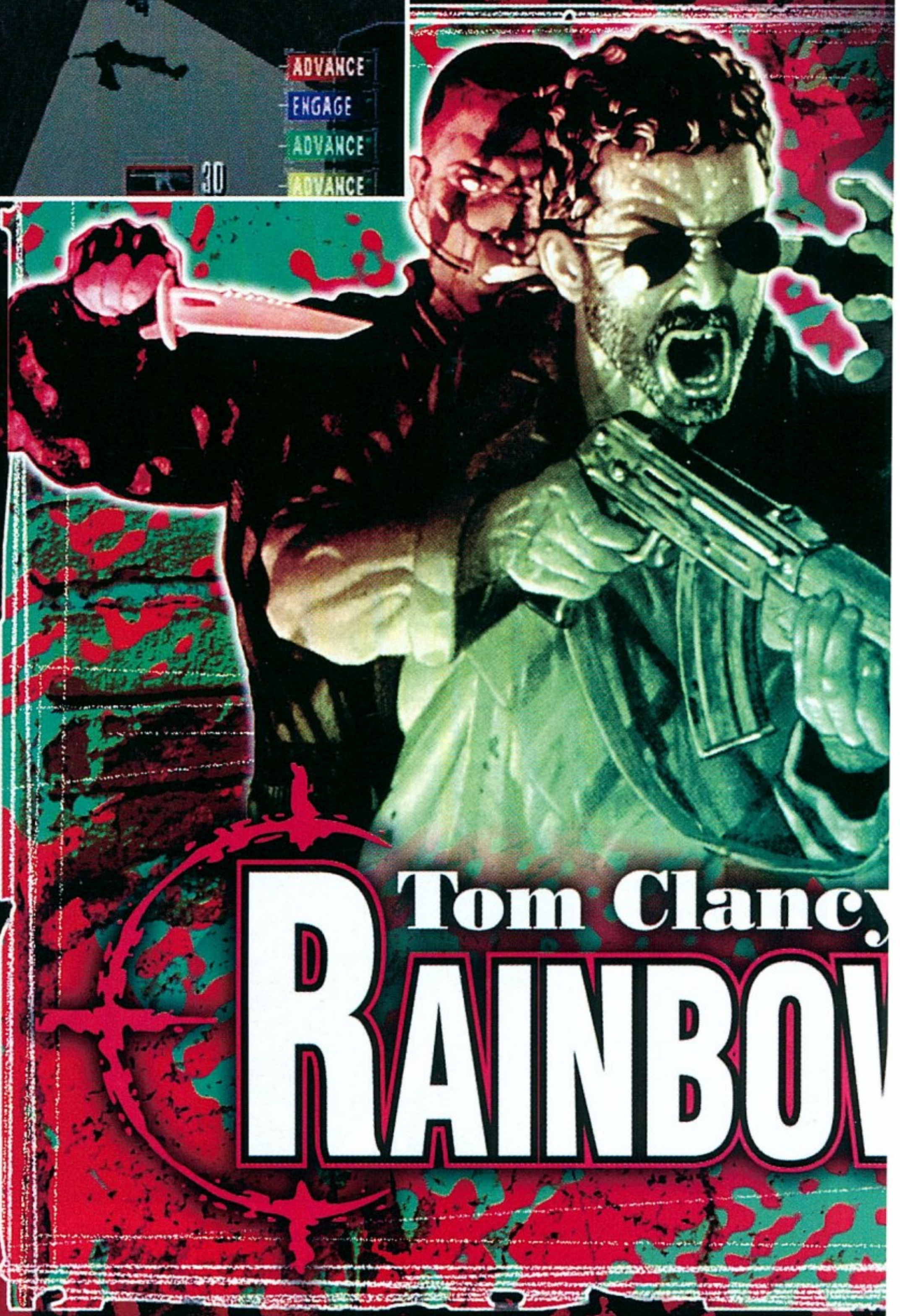
IRÁNYÍTÁS

A menüpontok is átalakultak, szerencsére előnyükre, de még mielőtt rátérnék, hogy mit hol találtok, beszélgessünk egy kicsit az irányításról. Minekután ez egy ember-szimulátor, mindenkinek a Goldeneye-ban és a Turokban megszokott irányítási rendszert ajánlom, azaz az analóg stick-kel nézelődjetek/forogjatok, a C gombokkal pedig oldalazni és előre-hátra tudtok haladni. Emberünk alapban lopakodik, néha azonban jól jönne, ha egy-egy nagyobb nyílt területen gyorsan átszaladhatnánk. Ezért elárulom, hogy futni az R folyamatos nyomva tartása mellett tudtok. Lőni a ravasszal lehet, zoomolni az A-val. A fegyverek újratöltése nem automatikusan történik, ezt nekünk kell megtennünk, mégpedig az L gombbal. A kereszten a bal iránnyal tudunk átváltani éjszakai üzemmódba, ez főleg a sötét helyiségekben, és a szabadban (ahol nehéz mindent észrevenni szabad szemmel) jön jól. A jobb kereszt a az egyik legfontosabb funkciógomb, a cselekvésé. Ezt kell használni szinte mindenhez, ha egy ajtót akarunk kinyitni, fel akarunk mászni valahova, vagy mondjuk létrázni akarunk. De ezzel a gombbal lehet hatástalanítani a bombákat, riasztókat, vagy a számítógépeket használni. Persze csak azt tudjuk működtetni, ami elengedhetetlen a küldetésünk szempontjából, azaz nem hívhatjuk fel kedvenc szexvonalunkat, mert emberünk nem reagál a készülékre – pedig de jó is lenne az ENSZ számlájára telefonálgatni! Azt tudni kell, hogy minden cselekvés meghatározott ideig tart (hogy mennyi ideig, azt egy kis kijelző csíkon figyelhetjük meg), és addig tartsátok lenyomva a jobb keresztet, amíg a csík be nem telik, mert csak akkor vagytok kész. Persze egy sima ajtót a másodperc törtrésze alatt ki lehet nyitni, azonban egy bonyolultabb zárral akár fél percet is eltökölhetünk, hogy a riasztókról ne is beszéljünk. Mindenesetre nekem tetszett ez a fajta rendszer, mert olyan élethűre sikeredett. Sőt, még a tárcsere vagy a fegyverváltás sem úgy pikk-pakk történik, hanem gyorsan elteszi az egyiket majd előveszi a másikat, pont mint a nagybetűs életben. Amúgy fegyvert váltani a B-vel tudunk.



MENÜK

Na, akkor térjünk vissza a menükhöz és megpróbálok mindent érthetően elmagyarázni. A QUICK START-nál újrajátszhatjuk azokat a küldetéseket, amiket már a sztori módban teljesítettünk, mindenféle beállitgatás nélkül. NEW CAMPAIGN-nál kezdhetjük el a történetet, a LOAD-nál a kimentett állásunkat folytathatjuk, CREDITS-nál pedig a készítők listájával ismerkedhetünk meg. Amikor elkezdünk egy új pályát egy újabb menüoldalra kerülünk, ami egy kicsit több magyarázatot igényel. BRIEFING: ez az eligazítás, fényképeket mutogatnak a helyszínről, elmagyarázzák a szituációt és megadják a feladatokat (pl. az összes terroristát likvidálni stb.), majd jó tanácsokkal látnak el minket. A következő az INTEL, ez amolyan információs oldal, a People alatt az ügy kulcsfiguráiról olvashatunk, az Organizations-nál magáról a Rainbow Six-ről és a Horizon Corporation-ról tájékozódhatunk (egyébként a cég biológiai kísérletei körül bonyolódik a történet). Misc-nál pedig az adott térségben lévő terrorista csoport jellegzetességeit ismerhetjük meg. ROSTER-nél az egység embereinek tulajdonságainak vizsgálhatjuk meg igen alaposan, tizenkét féle nézőpontból (agresszió, vezetési képesség, önkontroll, kitartás, csapatmunka, pusztítás, elektronika, lövészet, gránátvetés, és végül a lopakodás). Nem árt, ha ezek alapján állítjuk össze a csapatunkat, mert ha mondjuk magunkkal visszünk négy kukát, az életben nem fogjuk kinyitni az elektromos zárat (egy kis túlzással persze). KIT-nél a csapat embereit szerelhetjük fel. Állat, hogy bármelyik bevetésre, akármelyik ruhát használhatjuk (összesen hétféle terephez alkalmazkodó öltözék van), persze éjjelre nem a sivatagi viselet ajánlott és ez fordítva is igaz. Minden "munkaruhának" háromféle páncélozott változata is van: Light, Medium, Heavy. A legkeményebbnél pedig nem csak a ruha alá, de még rá is kapsz egy mellényt, és viselheted a golyóálló sisakot is. Amúgy a kedvencem a simasíkos tiszta fekete volt. A fegyvereken kívül két cuccnak van hely, épp ezért jól válogassuk meg, hogy mit viszünk magunkkal. A következők közül válogathatunk: póttárak valamelyik fegyverhez, bomba hatástalanításához szükséges eszköz, sima és elektronikus zárfeltörő, egyfajta szenzor ami az ellenfeleket a szívverésük alapján betájolja és a térképen kijelöli nekünk (nagyon hasznos). Ezenkívül van még "villanóbomba", amitől áldozataink rövid ideig elvakulnak, és van a sima gránát, ez utóbbival azonban nem árt vigyázni, mert a repeszek a túszokat is kegyetlenül szétszaggatják. Tehát mint mondottam kétféle fegyver lehet nálunk, az elsődleges mindig valamilyen gépfegyver: HK MP5A2, HK MP5SD5, HK MP5K-PDW, CAR-15, M-16A2 és végül egy Benelli M1-es shotgun. Valószínű, hogy a szakértők szája szélén – e listát olvasva- már folydogál is egy piciny kis nyálpatakocska, ráadásul az összes fegyver válltámasztékos!











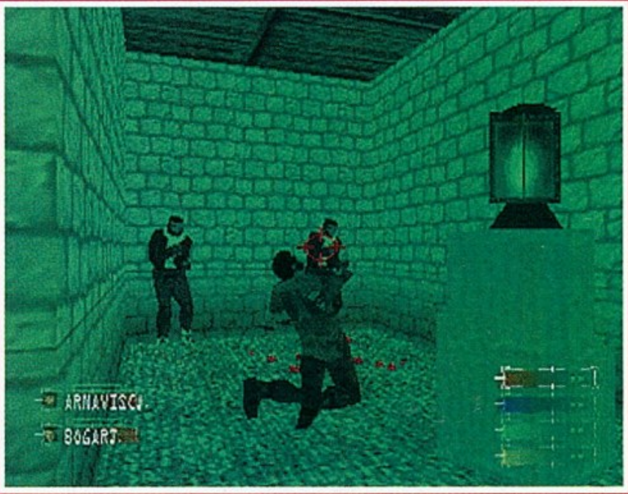
’S

W SIX

RESZKESSETEK TERRORISTÁK!

A másodlagos fegyver mindig egy pisztoly (Beretta 92FS, HK.40USP, H.45 Mark 23) és ezek speciálisan átalakított hangtompítós változatai. A TEAM menüpont alatt az embereinket oszthatjuk csapatokra. A PLANNING egy érdekes dolog, itt szemügyre vehetjük a terep teljesen részletes térképét műhold felvételek alapján, zoomolhatunk, szintet léphetünk le-fel. Piros X-szel vannak jelölve az ellenfeleink, nyilak mutatják a behatolási pontokat, zölddel jelölik a nyitott ajtókat, pirossal a zártakat. Kijelölhetjük embereink útvonalát és ez a későbbiekben látható lesz a radaron is. EXECUT-nál kezdhetjük el a játékot, itt még azt kell megadni hogy egyedül vagy ketten szeretnénk játszani és választanunk kell egy nehézségi fokozatot is.

Összesen tizenkét bevetésen kell majd bizonyítanunk rátermettségünket. A szituáció általában ugyanaz, terrorista söpredékek elfoglalnak egy épületet, túszokat ejtenek és mi játsszuk el a problémamegoldó csapat szerepét. Egyébként minden küldetésnek titkosított fedőneve is van. Később lesz olyan pálya, ahol adatokat kell leszívnunk egy számítógépből, de pl. a vegyi-anyag gyáros pályán azt kell majd megakadályoznunk, hogy a terroristák elhagyják a telepet zsebükben a vírussal. Grafikailag a pályák szépek, ködösítés is csak a nagyon távolban van. Minden helyszín más és más miliőben játszódik, és ennek megfelelően is vannak kidolgozva. Teszem azt a Villában ugyanúgy benézhetünk a mellékhelyiségekbe mint mondjuk a konyhába ahol minden jellegzetes bútordarab megtalálható, még a mikrohullámú sütő is a helyén van. De a múzeumot is említhetném mert az is igen szépre sikeredett. A szintek hatalmasok és a legtöbbször többféle útvonalon is eljuthatunk a gócpontig. Elakadni nem nagyon lehet kivételt képez talán a nyolcas pálya. Itt ugyanis nem elég csak a riasztót hatástalanítani, de az egész akciónak a legnagyobb titokban kell lezajlania. Ha bárki észrevesz bennünket, azonnal törlik a számítógép memóriáját és a küldetésnek annyi. Szerencsére ez nem a SWAT sorozat, amiben 38 rendőr nyomul be egy szobába egymást túlüvöltve. Hogy aztán földre vigyék a rosszfiút majd diadalittasan kisétáljanak a főkapun miközben villognak a vakuk, forog a kamera. Itt a lehető legnagyobb csendben kell eljárni, szobáról-szobára megtisztítani a terepet, hogy aztán a szemetek azt se tudják honnan jön az áldás. Feltétlen engedélyünk van a gyilkolásra és ezt jó ha ki is használjuk, különben egy öklömnyi lyukkal fogunk elterülni mint egy cementes zsák. Az ellenfeleink ugyanis kegyetlen gyors reakcióidővel vannak megáldva és ismerik a régi mondást: kettő a mellbe egy a fejbe. Azaz előszeretettel lőnek fejre, ami ellentétben a mellényünkkel egy lövést sem bír ki, hiába mondta anyánk, hogy olyan kemény a fejed mint a beton. A célzásban kicsit segít az automatika, de még így is sokszor reflexből kell cselekednünk. A társad néha nagy segítség, olyan dolgokat is észrevesz ami elkerülte a figyelmünket, van hogy csak hátráltat minket (ilyenkor mindig kivégeztem, hehe), gyakran pedig pont a tűzvonalban szaladgál. Szóval igen élethűre sikeredett játékról van szó, ahol az adrenalin szint a





plafont veri, teljes koncentrációt igényel mert elég egy rossz mozdulat és hullazsákban hagyod el a helyszint. Még ennél is nagyobb móka a kétjátékos csapatmunka. Függőlegesen vagy vízszintesen osztott képernyőn nyomulhatunk és nagyon hangulatos, ahogy egymást fedezve veszitek el a terroristák életkedvét ráadásul a grafika egyáltalán nem romlik. Játék közben a START lenyomásával egyfajta taktikai képernyőre kerülsz, itt különböző parancsokat adhatsz az embereidnek (ALPHA, DELTA), ez általában a viselkedésükön változtat, szelektálhatsz a csapatok között és azt is megadhatod, hogy milyen módban mozogjanak. Ha mondjuk ADVENCED (felderítő) módban vagy hiába szeded le az őröket, a nyomi túszok továbbra is bénán térdelnek a földön, és ha azt akarod, hogy kövessenek át kell váltani ESCORT módba. Ha még egyszer lenyomod a START-ot az options képernyőre kerülsz, itt az olyan általános dolgokat tudod állítgatni, mint a hangok, joy, térkép, automata célzás stb.

ÉRTÉKELÉS

Összegzésképpen mit is mondhatnék? Sokkal jobb, mint amire számítottam, nekem nagyon bejött. Grafikailag rendben, nem akad, és mondjuk nézd meg azt az effektust, amikor belenézel egy villanógránátba. A hangok szintén királyak! Emlékeztek arra részre a Rambo 2-ben, amikor a Stallone rejtőzködik a dzsungelben? Hát legtöbbször ahhoz hasonló zene szól, ami nagyon ideillik és nagyon feszültségkeltő. A fegyverek hangja is korrekt, a halálsikolyok élethűek, a kommandósok pedig rádión keresztül duruzsolnak egymással. A hangulat veszett nagy, ahogy lopakodsz és a másodperc törtrésze alatt kell döntened, vagy kampó. Ami viszont mindenképp hiba a játékban, hogy nem látni a fegyverek csövét, és kevés az a tizenkét pálya. Ha az ember igazán nekifeszül maximum egy nap alatt végezni lehet velük. Ez főleg azért van (vagy csak és jöttem nagyon bele), mert a vége felé nagyon könnyűek a küldetések.

CSIPI M LEE

RAINBOW SIX 64

RED STORM ENTERTAINMENT

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

2 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE
RUMBLE PAK, EXTENSION PAK

✓ÉLETHŰ SZIMULÁCIÓ, IZGALOM ÉS FESZÜLTSÉG A KÖBÖN, KETTEN IS JÁTSZHATÓ
×RÖVID, FEGYVEREK CSÖVÉT NEM LÁTNI, EGY DEATHMATCH MÓD JÓT TETT VOLNA A SZAVATOSSÁGNAK

92%

El kell ismernünk, hogy a múlt havi híreink egyike nem volt éppen kifogástalanul friss, hiszen a szerencsésebbek már a karácsonyfa alatt megtalálhatták az új N64-es Castlevaniát. Hát nem lehet minden tökéletes... Rátérve azonban a lényegre: az eredeti Castlevania rajongói nyilván még emlékeznek rá, hogy sajnos a Konami – időhiányra hivatkozva – nem lett teljesen kész a játékkal. A Legacy of Darkness alcímmel most azt kaptuk meg, ami legutóbb kimaradt.

Hogy a játék végül nem egyszerűen csak a "Castlevania - Special Edition" címkével került a boltok polcaira, annak valószínűleg az az oka, hogy azért egy kicsit többről van szó a tavalyi játék egy feljavított változatánál.

A Konami egy új epizódot illesztett be a vámpírölős sorozatába: a félig állat, félig ember Cornell főszereplésével a legutóbb megismert történet előzményeit élhetjük át.

REINHARDT ÉS CARRIE SZÍNRELÉPÉSE ELŐTT...

Bár Dracula csak 100 évenként tud testet ölteni, a csatlósai már nyolc évvel korábban megtették az előkészítő műveleteket. Amikor Cornell egy nap hazatért a falujába, mindent lángokban talált, a kishúgát, Adát pedig sötét erők hurcolták el, hogy feláldozzák Dracula szentélyében.

Cornellről tudni kell, hogy a farkasemberek nemzetségéből származik, melyek már sok-sok generáció óta elnyomták állati ösztöneiket, csak hogy békében élhessenek az emberekkel. Cornell azonban megtanulta kontrollálni ezeket az erőket, s ennek révén nem csak hogy iszonyatos testi erőre tett szert, hanem szinte sérthetetlen fizikai állapotra. A fenti események bekövetkeztekor pont egy hosszadalmas, aszketikus tréningről tért haza, úgyhogy Dracula még nem tudja, milyen ellenségre tett szert. Őseitől örökölt képességei segítségével Cornell nyomban követni kezdi húga vérének szagát.



MÁR MEGINT DRACULA?

Jóllehet sokan vitatják, hogy az eredeti Castlevania végigjátszása után van abban valami jó, hogy majdnem ugyanazt az utat végigjárjuk, szerintem egészen érdekes élmény. Mert bár értelemszerűen ugyanazokon a helyszíneken járunk, azért mégsem teljesen az előd lett lekopírozva. Egyes pályákat (főleg az ugri-bugri platform részeket) átterveztek, másoknál pedig új feladatokat találtak ki. A villa elrendezését például balgaság lett volna megváltoztatni, így az ilyen helyeken máshol találhatjuk a kulcsokat, és más trükköket kell alkalmazni. (lásd: tippek alcím) Persze már csak a történet miatt is másképp alakulnak a dolgok. Például nem lehet ugyebár kétszer ugyanazt a várat lerombolni, úgyhogy a vár nyolc évvel korábban természetesen még egyben marad. Sőt mi több: Cornellnek az odáig vezető utat is másként kell bejárnia, magyarul új pályák is "bejátszanak". Első megpróbáltatásként mindjárt egy szellemhajón kell végeznünk némi szellemirtást. Már éppen végeznénk a hajótestben, amikor valami vízi szörny lékeli meg a dereglyét, s egy korábban még nem látott főgonosszal kell megmérkőznünk. Az új kalandhoz természetesen új mellékszereplők is dukálnak. Cornell útját végigkíséri, s időről időre felbukkan egy bizonyos Ortega nevű harcos, aki gyerekkori játszópajtása hősünknek, s aki hozzá hasonló adottságokkal bír. Ortega elméjén paranoia hatalmasodott el, s ezért azt képzeli, hogy bármit is tesz, azt Cornell valahogy felülmúlja. Ennyiből már sejteni lehet, hogy Ortega bizony nem a mi oldalunkon áll... Egy másik lényeges karakterrel ott találkozhatunk, ahol korábban (pontosabban későbben) Malussal – Dracula reinkarnációjával – futunk össze. Henry – csakúgy mint Malus – még kisgyerek, amikor elsőként látjuk: az anyja kér meg minket, hogy vezessük őt biztonságos helyre. Henry azonban nem csupán egy epizódszereplő! Miután végigjátszottuk Cornell történetét, ő is választhatóvá válik. Nyolc évvel később, amikor Reinhardt és Carrie mögött épp leomlik a kastély, hat elrabolt gyereket kell kimenekítenie. A küldetésben az a nehézség, hogy a gyerekek eldugott helyeken rejtőznek, s hét nap alatt kell felkutatni őket. A slusszpoén pedig az, hogy ha vele is sikeresen végzünk, utána választhatóvá válik Reinhardt és Carrie is, vagyis a játék tartalmazza az előző epizódot is.



AZ ÚJ HARCOSOK

Miután a régi figurákkal is kipróbáltam a játékot, beigazolódott az addigi gyanúm, hogy az új szereplőkkel némileg könnyebb a dolgunk. Cornell jóval hathatósabban dobálja mágikus baltáit, mint ahogy mondjuk Reinhardt ostorozik, de Carrie bűvészkedésein is túltesz. S akkor még nem is beszéltem az átváltozásáról! Az L-gombbal válhatunk farkasemberré, ami – csakúgy mint a dobálható fegyverek esetében – piros kristályok felhasználásával jár. Minthogy az átváltozás addig tart, amíg teljesen ki nem fogyunk a piros kristályokból (közben folyamatosan fogy a készletünk), ezt a képességünket a leggonoszabbak ellen kell tartalékolnunk. Farkasemberként erősebbek a támadásaink, ellenállóbbak vagyunk, és immúnisak a vámpírizmussal és a mérgezéssel szemben – viszont dobálható fegyvert nem használhatunk. A "dobálható" fegyverek amúgy ugyanazok, mint a többi szereplőnél, tehát: kés, kereszt, és legfőképp szenteltvíz.

A felnőttként már páncélt viselő Henry szintén jobban "el van eresztve" fegyverek tekintetében. Pillanatok alatt kardélre hányja a csontvázakat, a távoli ellenfeleket pedig egy hatlövetűvel veszi célba.

TIPPEK

Mivel a tavaly májusban leközölt végigjátszásunk nagyjából most is használható, s főként csak ügyességi részekkel egészült ki a játék, most csak a "kalandosabb" részekhez szolgálok néhány útmutatóval. A hajón, az erdőben, és a várkapunál található kapcsolók magyarázásától tehát most eltekintek, s rögtön ugorjunk a villához!

A legfőbb újdonság, hogy a kertből csak egy bizonyos címer összerakásával távozhatunk, s ezúttal kezdetben a hallból tudjuk megközelíteni a kertet. Épp ezért a kert felé muszáj elindulnunk, ahol elsőként a rózsakert kulcsát kell begyűjtenünk. A rózsakert a villa emeletén található, ahol várjuk meg a napfelkeltét: így előtűnik a tüske-kulcs. Az egyik emeleti szobában – csakúgy, mint legutóbb – egy vámpírral kell megmérkőznünk, aki a szemünk láttára változik át. A néhai megboldogult felesége a továbbvezető ajtó mögé zárkózott be, s ha beszélünk vele, arra kér minket, mentsük meg a fiát. Mellette találjuk a kertkapu kulcsát. A kis Henryt ugyanahhoz a kapuhoz kell elvezetni, mint a korábbi részben Malust. Vele azonban nehezebb a dolgunk, mert őt valóban vezetni kell, vagyis nekünk kell mutatnunk az irányt. Ráadásul meg kell védenünk a labirintusban kószáló láncfűrészes pasastól, merthogy Henrynek is van energiája. Nem szabad, hogy nagyon lemaradjon, mert pánikba eshet, és akkor ki tudja, merre menekül. Henry édesanyjától ezután megkapjuk a továbbvezető rézkulcsot, de távozni még nem tudunk az említett címer nélkül. A címer "B" felét könnyű megtalálni: a kert egyik emelvényén van. Az "A" rész megszerzése viszont annál macerásabb: a tüske-kulccsal be kell nyitnunk a bokorlabirintus elkerített részéhez, onnan egy rózsás brosst vihetünk el, s ez utóbbit be kell illesztenünk a villa előtti kút tetejébe – így kerül végül elő. A kút tetejéhez felvezető platform most másképp működik, mint legutóbb. Ezúttal a sírköveken lévő gombokkal lehet machinálni. A ház könyvtárában heverő napló utal a megoldásra. A gyengébbek kedvéért a helyes sorrend: Master Oldrey, Mary, Henry, és végül a különálló, olvashatatlan sírkő. Az ezután következő új pályákhoz csak egy-két mondatban szólnék hozzá.

Az Outer Wallnál nem árt figyelni, hol vannak esetleg kapaszkodók – a keskeny peremek ugyanis "megmászhatók". Az Art Towerben a Hold- és Napkártyák segítségével nyílnak az ajtók, de ezt talán felesle-





ges is mondani. A csilléknél pedig lehet, hogy egyszerűbb, ha nem a kocsikon, hanem a sínen közlekedünk. A Tower of Ruins pályán nem omlik le a padlózat, ha a széleken mászkálunk. Némelyik szoba közepén térkép is található: a segítségükkel könnyű megtalálni a kiutat. Amikor leomló oszlopokon kell felfelé ugrálni, nem mindegy, milyen csillagképre ugrunk. Előbb érdemes körbejárni a termet, és alaposan megjegyezni, melyik hat csillagkép van a falakra kirajzolva.

Mindezek után a korábbi Tower of Science, a Duel Tower, és a Tower of Sorcery pályák módosított változatain kell átküzdenünk magunkat, majd a Room of Clocks terem fölött Ortegával nézhetünk szembe. Az összecsapáshoz Ortega átalakul egy szörnyeteggé, de nem nehéz kiismerni. Amikor kékre vált, ugrani fog, amikor sárgára, akkor tűzet fújni, és így tovább. Ennek



VÉRFARKAS JELMEZBEN



megfelelően kell tehát menekülni és támadni. A Clock Tower most nem olyan nehéz pálya, és ötletesebb lett: a toronyórát kell átállítanunk úgy, hogy a mutatókon kelhessünk át Dracula tornyához. Mellesleg az óratoronyban fekszik Ada, akit sajnos az orrunk elől visz el a Halál.

Az ál-Draculát nagyjából ugyanúgy kell megölni, mint legutóbb, bár azt nem érteni, hogy sokszor miért védi ki a támadásunkat. Utóbbi kellemetlen jelenségnek köszönhetően különösen fontos, hogy nehogy a közelünkbe férkőzzön. Utána rögtön Dracula igazi arcához, alias Dracula Ultimate-hez kerülünk, aki nyolc évvel korábban még emberibb vonásokat mondhatott magáénak – a végkifejletből aztán ki is derül, hogy miért. No vele szemben mindenképp érdemes farkasemberré változni. Irtózatos erejű energianyalábokkal, tüzes koponyákkal lődöz, amiket átkozottul nehéz kikerülni, illetve semlegesíteni. A koponyáknál például harmadjára csak



"ijesztésnek" áll rá az egyikre a célkeresztünk, s ha rálövünk, nem lesz időnk befogni a következőt – tehát ki kell tapasztalni a dolgokat. Ráadásul nagyon kevés a mozgásterünk. Találatot akkor tudunk bevinni, amikor "kinyílik" a hasa, és megmutatja az arcát. Amikor például a jobb kezével örvényt kavar, azonnal fussunk az ellenkező irányba: olyankor biztosan bevihetünk neki egyet. Azt sajnos nemigen lehet elkerülni, hogy időről időre felkapjon minket, és a magasba hajítson, ezért erősen javasolt maximális "éléskamrával" készülni.

A MENTŐ AKCIÓ

Henryvel megmentendő hat gyerek mindegyikéért egy-egy bonuszt kapunk, melyek majd a felülírt álláshelyen aktiválódnak. Íme a lista, illetve a gyerekek holléte.

1. gyerek – Silent Forest

Az erdőben létezik egy levágás, ami mellesleg a többi karakter esetében is használható. A földből kiemelkedő platformoknál le lehet ereszkedni az egyik szakadékba, ahol látszólag nem lehet tenni semmit. Ez azonban csak a látszat: legalul be lehet törni a sziklát, ahol egy átjáró tárul elő majdhogynem egyenest a kijárathoz. Az átjáró végén vár ránk az első gyerek. (Jutalom: a Hard nehézségi fokozat)

2. gyerek – Castle Wall

A várkapu után annál a feljárónál kell kutatni, ahol nincs talaj. Amikor elérünk a négy egymás mellett elforduló tüskéhez, nézzünk be a torony közepe felé: ott van egy platform, rajta a gyerekkel. (Jutalom: Cornell 2. ruhája)

3. gyerek – Villa

A bokorlabirintus elkerített részénél kell keresni. Nem messze a kerítés kapujától (amit a tüske-kulcs nyitott) van egy beugró, s ott vár ránk a gyerek. (Jutalom: Reinhardt is választható)

A többi gyerek nem biztos, hogy az alábbi sorrendben fog felbukkanni. Attól függően ugyanis, hogy mikor ereszkedünk le a kerti koporsóba, más-más helyre lyukadunk ki. Ha jól vettem észre, félnaponta változik az irány. Ha az erdőben a levágáson keresztül megyünk, és sosem pocsékolunk időt, elképzelhető, hogy még egy nap sem telik el a küldetésből. Ez esetben az Outer Wallal kezdünk. Később a zöld portálokon keresztül juthatunk vissza a koporsóhoz.

4. gyerek – Outer Wall

Ahol a falból "elővarázsoltuk" a piros platformot, a magasban van egy gerenda. Elméletileg azon is kell továbbhaladni, csakhogy ezúttal minket a legvége érdekel, ami kifelé lóg: ott árválkodik a következő gyerek. (Jutalom: Carrie 2. ruhája)

5. gyerek – Underground Waterway

Ahol csak lehet, mindig jobbra haladjunk a csatornarendszerben. Némi lépcsőzés után végül egy leszakadt hídhoz érkezünk, a híd túloldalán pedig balra egy alkóvot figyelhetünk meg: benne van a következő gyerek. (Jutalom: Reinhardt 2. ruhája)

6. gyerek - Tunnel

Az utolsó gyereket a barlangos szint legvégén találjuk. Miután végigutaztunk a kék karral, és átkeltünk a dupla savmedencén, a félholdas ajtót kell kinyitni. (Jutalom: Carrie is választható)

ELÉG-E, AVAGY SEM?

Amint látható: az általam felajánlott kevéske tipp végül nem is olyan kevés. Nos nagyjából ennyivel több a Legacy of Darkness az eredeti Castlevaniánál. Hogy ez elég-e ahhoz, hogy ismét pénzt adjunk ki érte, azt mindenki döntse el maga. Én speciel szívesen játszottam végig újra, hi-



szen egy kicsit azért mindenhol volt valami újdonság. Az biztos, hogy úgy lett volna igazán jó, ha az eredeti Castlevania már ebben a formában jelenik meg. Mert így azért akadnak árnyoldalak is. Hogy mást ne mondjak, a grafikai engine egy kicsit elavult. A maga idején még elment, de az óta eltelt egy év. Csak annyi a fejlődés, hogy most már használható a memóriabővítő, s így van opcionálisan választható magas felbontás. Kár, hogy ennek sem örülhetünk teljes szívünkből, mert a képfrissítés sebessége bizony megsínyli a változtatást. A kamerakezelés hibáit pedig illett volna kijavítani. Bár csak esetenként történik meg, de röhejes, amikor beakad a kamera a falba. Csak úgy tudjuk mondjuk 90 fokkal elforgatni, ha az ellenkező irányba fordulunk 270 fokkal.

Tartalmilag tehát részben, minőségileg viszont semennyire sem újult meg a Castlevania, és ez a végső konzekvencia. Leginkább azoknak ajánlható, akik még nem játszottak az eredeti kiadással. Akik viszont már túlvannak rajta, azok nyugodtan levonhatnak az értékelőnkből úgy 20%-ot.

V.Z.

CASTLEVANIA - LEGACY OF DARKNESS

KONAMI

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
MENTÉS: KIZÁRÓLAG MEMORY PAK-RE

✓ ÚJ TÖRTÉNET, ÚJ KARAKTEREK, ÚJ PÁLYÁK
× MINŐSÉGILEG NINCS FEJLŐDÉS

93%

HELLNIGHT TIPPEK

Ez a játék rettentően hosszú, úgyhogy könyvet lehetne írni a végigjátszásáról. Én ezen az oldalon megpróbálok egy kis segítséget nyújtani hozzá. Szóval, mikor betöltődik az első pálya, egy csatornarendszerben találjuk magunkat. Vegyük fel rögtön a földön heverő vasrudat és feszítsük ki vele az alsó ajtót. Egy lépcsőt látunk, menjünk le rajta. Induljunk el a folyosón egyenesen, egészen addig, míg egy fémkártyát találunk a vízben (iron card). Vegyük fel és menjünk el jobbra, majd utána balra. Naominak furcsa érzése támad, valami nem stimmel. Hirtelen egy szörny esik le a plafonról és eszeveszettül üldözni kezd minket. Meneküljünk, fussunk el amilyen messzire csak lehet, majd keressük meg a falban elég nehezen észrevehető ajtót. Menjünk be és vegyük fel a sárga kis kulcsot. Menjünk ki a szobából majd jobbra, mert egyenesen egy kábel lóg bele a vízbe és agyoncsapna az áram. Ki kell kapcsolnunk az áramellátást, hogy át tudjunk menni a kábel mellett. Keressük meg a dupla szárnyú ajtót, mely egyenesen a generátorhoz vezet. Használjuk a kulcsot és bejutunk a szobába. Nyissuk ki a jobb oldali kapcsolótáblán lévő kart, mely lekapcsolja a csatornarendszer területén az áramot. Most már átmehetünk a drótok mellett. Menjünk egyenesen, míg nem egy elágazáshoz jutunk. Itt balra és egy úttorlaszhoz jutunk. Igen ám, de van azon a torlaszon egy kis lyuk, amin ha átmászunk, máris a következő pályán találhatjuk magunkat. Bejutottunk egy földalatti katonai bázisba, amit most már telepesek használnak. A biztonsági rendszer érzékelte a szörnyet, aki utánunk jött és ezért bekapcsolt a védelmi riadó. A telep három fő érület részből áll: Southwest, Northwest, Northeast. Menjünk egyenesen tovább, majd balra a boltíves terembe. Itt keressük meg az első elágazást és menjünk be. Naominak újra rossz megérzése támad, és most is jogosan, mert ott lapul a szörny a folyosó végében. Fussunk kifelé, vissza a boltíves terembe. Ezzel kicsaltuk a szörnyet, aki most már mászkálni fog a pályán, ami veszélyes ugyan, de hasznos, mert be tudunk menni a folyosóba. Most menjünk be a következő folyosóba, ahol keressük meg a "Residental Area" szobát és vegyük fel a csavarhúzót. Ez még jól jön majd a következő szinten egy szekrénynél. Menjünk ki, végig a folyosón majd a második leágazásnál forduljunk be.

Itt lesz egy szoba, ahol egy fickó (amolyan dealer kinézete van), jó tanácsokat osztogat, hogy melyik tárgyal, mit kell kezdeni. Van itt egy másik szoba is, ahol egy terminál van. Minden szinten lesz majd egy ilyen. Ezt aktiválva és behelyezve a fémkártyát megnézhetjük a szint teljes térképét. Ha figyelmesen végignézzük a térképet kiderül, hogy a boltíves teremben lévő vörös ajtó vezet a következő szintre. Menjünk ki a szobából és az elágazásból is, mert mindkét ajtó be van még zárva. Látogassuk meg a következő folyosót, ahol az egyik szobában Sergeant Okabe bácsi megkér, hogy vigyázzunk azokra a dokumentumokra, amiket ő már évek óta őriz. Figyelmeztet, hogy ezek szupertitkos iratok és még véletlenül sem kerülhetnek az ellenség kezébe. Távozzunk innen és nézzünk be abba a folyosóba, melyet az elején kihagytunk. Itt egy kis napocskás jelet találunk a falon. Itt bujkál a szörny, úgyhogy csak óvatosan mozogjunk. Gyorsan kerüljük meg a termet jobbról és menjünk be a hátsó oldalon lévő terembe, ami maga az orvosi szoba. Itt vizsgáljuk meg a leleteket és a röntgenképeket. Megláthatjuk, hogy is néz ki valójában ez az átkozott szörnyeteg. Ezután óvatosan lopódzunk ki és keressük meg a női részleget (ahonnan kicsaltuk a szörnyet) és beszéljünk az asszonnyal a szobában. ő elárulja, hogy ismer egy kijáratot a felszínre a Northwest részlegből. Viszont a riadó kikapcsolása nélkül ez nem fog menni. Tehát meg kell keresnünk, majd a Control Room-ot is, ahonnan deaktiválhatjuk a védelmi rendszert. Ha már itt vagyunk a főtér közelében, menjünk be a pihenőszobába (Rest Room) és adjuk oda a szigorúan titkos, csakis ránk bízott papírokat Tsunodának. Cserébe kapunk egy Mechanized Gate Key-t, melynek használatával átjuthatunk a következő szintre. Használjuk a kulcsot a vörös ajtónál és máris a Northwest area-ban találjuk magunkat. Keressük meg a bárt, mert ott megismerkedhetünk pár fontos emberrel, többek között egy segítőtársunkkal is. Továbbá kapunk még itt egy üveg vodkát (amit itt csak underground romance néven ismernek). Ha figyelmesen átjárjuk a szintet, megtalálhatjuk a feljáratot, amiről a nyanya beszélt. Igen ám, de ha most ki tudnánk menni, már vége is lenne a játéknak, amit a készítők sem hagyhattak, éppen ezért Naominak újabb megérzése támad. Azt mondja, hogy nem kéne felmenni azon a lépcsőn. És milyen igaza is van, mert ha megpróbáljuk, előugrik a szörny és mind odaveszünk. Ezért ne menjük oda, hanem keressük meg a bár közelében található szobát, melyben egy ágy van. Itt elvileg aludni is lehetne, csakhogy mindenféle szögek álnak ki belőle, úgyhogy nem igazán fog sikerülni. Fogjuk meg a csavarhúzót és feszítsük ki a szekrényajtót az ágy mellett. Ha megvan, egy titkos átjáróra bukkanunk. Menjünk le a lépcsőn. Félelmetes és sötét folyosóra bukkantunk, de fölösleges megijednünk, mert ezt a helyet a szörny nem ismeri, úgyhogy nyugodtan végigfuthatunk rajta. Egy ajtó lesz a végében, melyet kinyitva máris a harmadik szinten találhatjuk magunkat. Lassan sajnos fogytán van a helyem, úgyhogy röviden, pár szóban összefoglalnám a további teendőket. Meg kell keresnünk a vezérlő szobát (Control Room) és kikapcsolni a biztonsági rendszert. Ezután az összes eddig zárva lévő fémajtó kinyílik. Vissza kell mennünk az első szintre és felvennünk a most már nyitva álló ajtók mögött található fülhallgatót. Ezt oda kell adnunk egy második szinten található hölgynek, akitől cserébe elvehetjük a nyakában lógó kulcsot, ami majd a későbbiekben lesz hasznos. A vodkát odaadhatjuk egy másik hölgynek, akitől cserébe a segítőkészségét kapjuk. Megmondja, hogy bármikor számíthatunk rá, mert ilyen finom piát ő még életében nem ivott.

Rengeteget kell próbálkozni a játékkal, mert nagyon hosszú és nagyon nehéz. Ameddig most jutottunk, még nagyon a játék elején van, hátra van még a java. Jön majd még Ivanoff a kommandós, aki lángszórójával megpörköli a szörnyet, kiderül továbbá az is, hogy ez a szörny a japán kormány egyik titkos, idegenekkel való kísérletezéséből született. Szóval nem semmi a játék. Ha van türelmed hozzá, kalandra fel!

Endrédy Tibor

ALUNDRA 2 TITKOK ÉS EGYÉB ÉRDEKESSÉGEK

HASZNÁLATI TÁRGYAK

Először is nézzük át milyen tárgyakat találhatunk a játék során. Általában ezeket a cuccokat boltokban vehetjük meg, és ne felejtsük el, hogy csak 9 db. lehet belőlük.

Herb: 100 HP-t biztosító gyógyítás, bárhol szerezhetünk ilyet.

Tonic: A Herb fejlesztett változata, 300 HP-t tud vissza adni a sérült játékosnak.

Elixir: Az egyik legjobb gyógyítás 600 HP-t lehet vele visszaszerezni.

Loriant Nuts: A varázserőnket tölthetjük vissza, méghozzá 200 EP-t.

Grapes of Eru: Az előbbi fejlesztett változata 500 EP-t tölt vissza.

Bone Darts: A játékban összesen három fajta pénz fordul elő. Az egyik a Gold, az arany, amivel boltokban vásárolhatunk. Ezenkívül találkozhatunk a token nevű pénzzel is, ami szintén meghatározott helyeken (Gamer Island) fizetőeszköz. A harmadik hely, ahol külön pénz van Deadeye Zach háza, ahol dart táblára nyilakkal dobálhatunk, ezek a nyilak a Bone Darts-ok. Ha jól játszunk itt, akkor pontot kapunk és a pontért vehetünk tárgyakat. Tehát gyűjtsétek a nyilakat, mert előbb utóbb jók lesznek.

Pancea: A legjobb gyógyító cucc visszatölti a teljes HP-t és EP-t. Kevés van belőle, úgyhogy nem árt, ha tartalékoljuk.

KARDOK

A játék során összesen 6 darab kardot vehetünk fel. Lássuk ezeket erősségi sorrendben.

Long Sword: Ezzel kezdünk.

Bronze Sword: Paco falu boltjában vehetjük meg.

Broad Sword: A kovácstól Puerto Medusában vehetjük meg.

Rune Sword: Eden szigeten tudjuk megvenni.

Shining Sword: A bomba gyárban kell megoldani a bombás akadály hatástalanítását, és akkor vehetjük fel.

Rising Sword: Belgar-tól kapjuk meg.

PAJZSOK

Csakúgy, mint a kardokból, a pajzsokból is 6 darabot találhatunk a játékban.

Buckler Shield: Kezdésnél már meg is van.

Small Shield: Toroledo városban vehetjük meg.

Titan Shield: Gwaba városban tudjuk megvenni.

Mithril Shield: A törp páncélból (mithril) készült pajzsot attól az embertől tudjuk megvenni, aki az óriás bálnában van csapdába esve.

Adamant Shield: Az old Varuna romoknál a mély labirintusban van. El kell tolni néhány követ.

Valar Shield: A játék legerősebb pajzsát Puerto Medusában lehet megvenni. Ehhez először is három követ kell megszerezni. Az első a Vita Stone amit a Deadeye Zach-nál lehet megvenni. A második az Elf Steel amit Firedrake Mountain alatt lehet megszerezni - úszni kell egy kicsit. Az utolsó a Dwarf Stone ami a Seagull Ruins-nál van.

SPECIÁLIS TÁRGYAK

Compass: Az első erdőben van egy ember ennek, akinek adjunk egy Herb-et, cserébe megkapjuk ezt a tárgyat. Láthatjuk a helyzetünket a segítségével.

Gauntlet: Ezzel lehet megcsinálni a Sunburst Attack-ot. Beszéljünk a Jeehan szobájában álldogáló fiúval. Ezután három mosó szobát kell megkeresni és bemenni. Az első Paco faluban a második az Airship-en, a harmadik Toroledo-ban van. Ha mindet meglátogattuk, újra beszéljünk a gyerekkel és megkapjuk a cuccot. Legyen Pocket-be, hogy használhassuk a támadást.

Gyűrűk: A következő négy gyűrűt Deadeye Zach-nál vehetjük meg megfelelő pontszámért cserébe. Ez a négy gyűrű a Newt, Siren, Pixie, Dryad LV2 és LV3 változata.

Vita Stone: A fent említett Valar pajzshoz kell. 30 ezer pontot gyűjtsünk össze Deadey Zach-nál.

Amulet: Deadeye Zach-nál 9 ezer pontért cserébe kapjuk meg.

Wonder Orbs: Az RC mini játékban lehet megszerezni. Hatására folyamatosan regenerálja a HP-t, ha a Pocket-be van helyezve.

Ticket: amikor Alexia nincs velünk, akkor lehet jegyet venni Toroledo-ban a bikaviadalra.

Elf Ring: Gamar Islandon lehet megvenni 2000 token-ért. 50%-kal növeli a sebzést az ellenfelekre.

Guard Ring: 25%-al csökkenti az ellenfelek sebzését 2500 token-ért lehet megvenni a Gamar Island-on.

SP Elf Ring: 4000 token-be kerül, 2-szer akkora sebzést biztosít, mint normális esetben.

SP Guard Ring: 50%-al csökkenti minden ellenfél ránk gyakorolt sebzését. 5000 token-be kerül.

Element Charm: Ahhoz, hogy felvegyük kelleni fog a Newt gyűrű. A templom labirintusában találhatjuk meg. Hatására a varázslatok EP szükségletét felezi, amennyiben a Pocket-ban van.

Element Ring: Az Eden sziget labirintusában találjuk. Ha bent van a Pocket-ba regenerálja az EP-t.

LIFE CREST

A Life Crest-ek növelik a maximális HP mennyiségét. Két fajtájuk van, az egyik a kicsi, ami +25 a másik a nagy, ami +100 HP-val növeli energiánkat. Én 14 darabot találtam belőle, haladjunk szép sorrendben.

1 - Pacco-ban lehet megvenni a boltban (+25HP)

2 - A nagyra nőtt macskát miután kinyírtuk – főellenség a történet szerint találkozunk vele a játék elején – a dobozból vehetjük fel (+100HP).

3 - Minotaur legyőzése után kapjuk meg (+100HP).

4 - Puerto Medusában lehet megvenni (+25HP).

5 - A nagy gomba legyőzése után (Mushroom Croco) szerezhetjük meg (+100HP).

6 - Mileena házában egészen pontosan a konyha alatt van. A megszerzéséhez kell a Siren Ring (+25HP).

7 - Miután megöltük a Living Statue-t (élő szobrot) megkapjuk (+100HP).

8 - A 13-as Puzzle Piece helyén van, lásd lentebb (+25HP).

9 - Nyerjünk az RC bomba játékkal és nyerjünk (+100HP).

10 - A kisebb labirintusbab van Varuna kastély börtönében (+25HP).

11 - A Templomban gyűjtsuk meg a 3 fáklyát (+25HP).

12 - Seagull Ruins-ban egészen pontosan Puerto Medusában gyűjtsuk meg a két fáklyát (+25HP).

13 - Az Old Varuna Ruins-ban oldjuk meg a tologató fáklya trükköt (+25HP).

14 - A "sáska" ember elintézése után kapjuk meg az utolsót (+100).

ELEMENTAL ORBS

Az Elemetal Orb növeli a maximális EP-nket 100 egységgel. Összesen nyolc darab található a játékban belőle.

1 - Deadeye Zach-nál 5000 pontnál megvehetjük.

2 - A Spider (Pók) főellenség legyőzése után kapjuk meg.

3 - Az óriás cápa elintézése esetén jutalmul kapjuk.

4 - Meg lehet venni az Eden szigeten.

5 - Nyirjuk ki a Living Statue II-őt.

6 - Turnkey Dam-nál kell eltüntetni a zöld út akadályt.

7 - Blood Fang legyőzése után kapjuk meg.

8 - Tortuga Beach-en van. A piros szobor tetején találjuk meg.

PUZZLE PIECES

Ezek a mozaik darabokat kell az egész játék során gyűjteni. A városokban találhatunk Jeehan nevű szobrokat, amikhez imádkozni lehet. Ha ezt megtesszük Jeehan-hoz kerülünk, aki Mephisto-nak és Baron Diaz-nak köszönhetően ezen az elzárt helyen raboskodik. A kiszabadításához a játék során 60 darab mozaik kockát kell összeszedni. Ezen kívül még támadásokat is megtanulhatunk tőle ha a megfelelő mennyiségű darabot elvisszük neki – látsd lentebb a mozgásokat. Ráadásul még egy képet is ki lehet rakni Jeehan-nál.

Szépen sorrendben haladva lássuk a megtalálási helyüket a mozaik daraboknak. Már a játék elejétől fogva gyűjtsük a darabokat.

1 - Kindra Forestben miután eltoltuk az akadályokat és előjön Prunewell, ellehet menni a jobb és a bal oldalon. Az egyikben van a darab – de nem jól látható.

2 - Kindra Forest végén Alexia adja.

3 - Paco pusztulása után kutassuk át a várost, mert valahol ott van a láda, ahol megtaláljuk a darabkát.

4 - Tortuga Beach-en robbantsuk fel a nagy kocka tetején a bombát. Az ehhez szükséges fáklya a közelben van.

5 - Toroledo-ban a szálloda emeletén a fürdőszobában ki lehet menni egy "titkos" járaton a tetőre. Innen be lehet ugrani az egyik ház ablakán a három lányhoz, akik mellett ott lesz a láda.

6 - A szálloda hátuljánál van egy hátsó kijárat. Itt menjünk be és meg is találjuk a ládát.

7 - Toroledo-ban a Jeehan szobor háta mögött van.

8 - Ox Tank-ban a két kapcsolóval ellátott szobában van. Ott ahol a lebegő platformokat kell bekapcsolni.

9 - Ox Tank-ban abban a szobában található, amelyikben a két tűz fújó szörny illetve a bomba található. Dobjuk a bombát a kocka mellé és csaljuk a szörnyeket oda. Innen már csak úgy kell ügyeskedni, hogy begyújtsák a bombákat.

10 - Ox Tank közelében a köves résznél égessük fel mindent, és oldjuk meg a bomba rejtvényt.

11 - Dum Webb házában a kezdő résznél, ahol a mentő helyet találjuk valahol ott lesz.

12 - Dum Webb-ben az egyik szobában találjuk.

13 - Dum Webb-nél egy zöld ajtó mögött menni kell egy kicsit előre, hogy megtaláljuk – itt van egy Life Crest is.

14 - Puerto Medusában miután találkoztunk Alexiával, egy apró logikai feladatot kell megoldani, hogy megkapjuk.

15 - Puerto Medusában abban a szobában, ahol a törött fal található. Az ajtónál fel lehet ugrani.

16 - Mileena házánál a kertnél haladjunk északnyugati irányba. Egy szobát kell találnunk, ahol nyirjuk ki a szörnyeket, hogy megkapjuk.

17 - Mushroom Croco elintézése után ugráljunk a kijárat felé ugyanezen a szinten. Itt is ki kell nyírni az összes szörnyet.

18 - Mileena házában a második emelet erkélyén találhatjuk. Nem látható.

19 - Gwaba városban az Item Shop melletti házban egy lány az ÖSSZES pénzünkért cserébe eladja.

20 - Gwabában a főtéren található házban másszunk és menjünk feljebb és feljebb. Hamarosan megtaláljuk.

21 - Gwabában találjuk, kell hozzá a Siren Ring. Az egyik ház, amiben a fáklyák vannak.

22 - Meg kell nyerni azt az aljátékot ahol a köcsögöket, kell elkapni. Puerto Medusában kaphatjuk meg az egyik ház felső emeletén.

23 - A Seagull Ruins-nál hatástalanítsuk a tűzlabda lövő kék szobrot.

24 - Nem sokkal az előzőtől találjuk ezt is. Toljuk el a köveket.

25 - Kb. ott van, ahol a 24-es. Meg kell oldani egy kisebb feladatott néhány láthatatlan platformmal.

26 - A 25-östől nem messze a nagy szobában van. A megszerzéséhez jól kell ugrálni és egy akadályt is elkell tüntetni.

27 - Eden szigeten a faluban van.

28 - Eden szigeten, a labirintusban a szobában, ahol az arany szobrok vannak.

29 - A 28-as közelében van, ugorjunk le a szakadékba.

30 - Az Eden szigeten van ez is. A nagy szakadékos szobában, az L alakú elágazásnál van. Helyes sorrendet kell felállítani.

31 - Eden labirintusban oldjuk meg a mozgó arany szobor és zöld kristály rejtvényt. A szakadék alatt lesz.

32 - Még mindig az Eden labirintusban kell keresgélni. A nagyon sok aranyszobros szobában lesz.

33 - Paco faluban a domboldalban van. Akkor lehet felvenni, ha megöltük a Living Statue II-őt.

34 - Kindra Forest-ben oldjuk meg a mini játékot. Az eddig aranyszobrokkal zárt elágazásnál találjuk.

35 - Kindra Forest-ben csináljuk meg az RC mini játékot.

36 - Gwabában a két aranyszobor mögött van.

37 - A Templom labirintusában az aranyszobor alatt van.

38 - Szintén a Templomban találjuk. Egészen pontosan a kőszobor alatt a láva tónál.

39 - A Templomban fent a platformokat használva fel lehet jutni, a ládához.

40 - Firedrake Volcano-nál a teleport akadálynál a zsákutca irányába menjünk.

41 - A bomba gyárban a láthatatlan katonáknál van.

42 - A bomba gyárban egy magas platformra kell felugrani. Nagyon nehéz!!!

43 - A 41-es-től két szobányira hatástalanítani kell a tűzfújót.

44 - Gwabában a 21-es megtalálási helye mellett. Négy darab akadályt kell aktiválni a négy varázslatunkkal.

45 - Toroledo-ban az egyik házban (azt hiszem a tehenesben?) be kell gyújtani egy fáklyát, hogy megkapjuk.

46 - Yagin Harbor-ban a szállodában be kell gyújtani a fáklyát.

47 - Ox Tank-ban találunk egy nagyobb állványt a második guruló köves rész után. Gyújtsuk fel.

48 - Ox Tank-ban gyújtsuk fel a 3 zöld kristályt a Pixie Ring-gel, aztán az állványt a Newt Ring-gel.

49 - Ox Tank tetején egy szobával a 48-as után meg kell semmisíteni a láthatatlan akadályt. Kell hozzá a Dyrad Ring.

50 - Dun Webb-nél a domboldalban a guruló köveknél és mászkáló pókoknál találjuk. Pontosan a tetején lévő ajtónál kell bemenni.

51 - Puerto Medusában néhány arany szobrot kell a Newt Ring-gel elintézni. Itt át kell menni néhány nehezebb akadályon. Időre megy a dolog, és ha nem sietünk leesik a láda.

52 - Trunkey Dam bejáratánál a rejtett jobb oldalon van a bejárat mögött, azt hiszem.

53 - Puerto Medusában a második házban találjuk. Az arany szobrok egyike rejti.

54 - Mileena házában, a nagy hálószobában meg kell gyújtani a fáklyát.

55 - Az Old Varuna Ruins-nál ahol a fáklya és a két zöld szobor van fel kell ugrani.

56 - Old Varuna Ruins-nál, ahol pénz és szörnyek tűnnek fel. Nyírjuk ki a szörnyeket.

57 - Ezt is ugyanott találjuk, mint az előzőket. Ott kell átmenni, ahol a látható és láthatatlan kardokat találjuk.

58 - Giant Screw-nél 4 kapcsolót kell megtalálni a déli ajtónál.

59 - Szintén Giant Screw-nél kell a leeső platformos feladatot megoldani.

60 - Giant Screw-ben a szobában találjuk, ahol a kőszobor áll a fal mögött. Semmisítsük meg a szobrot.

TITKOS TÁMADÁSOK

Sunburst Attack: A megszerzéséről már volt szó. Tartsuk lenyomva a Négyzetet a megcsinálásához.

Two-Hit Combo: Adjunk 6 db. Puzzle Piece-t Jeehan-nak.

Three-Hit Combo: Ahhoz megtanuljuk 12 db. PP kell Jeehan-nak adni.

Four-Hit Combo: Összesen 18 db. PP után tanuljuk meg.

Five-Hit Combo: A legerősebb combot 24 db. PP megszerzése után kaphatjuk meg, ha beszélünk Jeehan-nal.

Summon Attack: Szerezzünk LV3-as varázsgyűrűket és nyomjuk le a Háromszöget és a Kört egyszerre. 200 EP-t fogyaszt a támadás, és baromi nagyot sebez.

Veres Miki

CRAZY TAXI

Another Day (másik nap) mód

A karakter, illetve a kocsiválasztásnál tartsuk lenyomva a Jobb ravaszt, mire az "Another Day" felirat jelenik meg, s – mintha csak egy másik munkanap lenne – a város egy új részéről kezdünk.

Nincs útjelző nyíl

Ha már betéve tudjuk az összes hely címét, nehezíthetjük a dolgunkat a nyíl hanyagolásával. Tartsuk lenyomva a Jobb ravaszt és a Startot, mielőtt a sofőrválasztás képernyője megjelenne – ha jól csináltuk, megjelenik a "No Arrows" felirat.

Nincs célpontmegjelölés

Egy újabb nehezítés, amivel kikapcsolhatjuk a célpont körüli zöld jelzést. Ez esetben a Bal ravaszt és a Startot tartsuk lenyomva a karakterválasztás előtt, minek eredményeképpen a "No Destination Mark" felirat fog megjelenni.

Expert (profi) mód

Ötvözve a fenti két nehezítést tartsuk lenyomva mind a Bal, mind a Jobb ravaszt és a Start gombot a karakterválasztás előtt.

Riksa taxi

Normális esetben úgy lehet behozni a riksát, hogy sikeresen teljesítjük a Crazy Boxot, majd a karakterválasztásnál felfele nyomjuk a D-padot (tehát nem az analóg kart).

Van azonban egyszerűbb módszer is! Csak nyomjuk le gyorsan a Bal+Jobb, Bal+Jobb, Bal+Jobb ravaszt a karakterválasztásnál, majd ezután válasszunk kocsit.

Kameraváltás és kilométeróra

Csatlakoztassunk egy irányítót a hármas portra, amivel így a következő dolgokat tudjuk művelni. A B-vel egy belső, illetve egy belső/hátra nézetre kapcsolhatunk (még egyszer lenyomva), az Y-nal egy külső perspektívára válthatunk, majd az A-val térhetünk vissza az eredeti állapothoz. Ha pedig szükségét érezzük egy kilométeróráénak, nyomjuk le az X-et ötször.

SOUL CALIBUR

Titkos Küldetések

A megnyerhető küldetéseken kívül van pár, melyek nincsenek jelölve a térképen.

Egy titkos Dojo templom található Japántól északra, a koreai hegyek között. (Mozgassuk addig a nyilat, amíg egy hang nem jelzi, hogy helyben vagyunk.) Két küldetés van, melyeken mérgező patkányok harapdálják a felek bokáját, illetve ismeretlen szabályok szerint kell küzdenünk.

Egy másik titkos küldetés rejtőzik jobbra az Ostrheingburg kastélytól. Ugyanúgy keresgéljünk, mint a Dojo templom esetében. Itt újabb két küldetés található: először eltűnik az, aki találatot kap, másodszor pedig mérgező mocsár próbálja elnyelni a küzdőket.

A rejtett karakterek aktiválása

Valahányszor végigvisszük az arcade módot egy normál karakterrel, mindegyiknél aktiválódik egy rejtett karakter, avagy egy rejtett pálya. Ha a rejtett karakterekkel is végzünk, úgy pedig választhatóvá válik az ősz harcos, a minden küzdőstílusban jártas Edge Master is.

A főellenség, azaz Inferno aktiválása egy kicsit bonyolultabb. Hozzá előbb el kell érni (a Mission Battle módnál), hogy választható legyen Xianghua 3P ruhája is, majd ebben a hacukában kell győzelmet aratnunk – miután már az összes többi szereplő választható.

A megvásárolható kártyák

A Mission Battle összes kártyáját természetesen nem akarom felsorolni, de itt van néhány fontosabb a miheztartás végett.

15. kártya: Karakter Profilok-menü megnyitása
39. kártya: Xianghua új ruhája
54. kártya: Exhibition Theatre (bemutatók) megnyitása
58. kártya: Sophitia 3P ruhája
70. kártya: Maxi 3P ruhája
94. kártya: Voldo 3P ruhája
137. kártya: Taki Exhibition Theatre
155. kártya: Voldo Exhibition Theatre
167. kártya: Extra Survival mód (Túlélési mód hirtelen halállal) megnyitása
177. kártya: Sophitia Exhibition Theatre
179. kártya: Opening Direction opció (a bevezető intro megrendezésének) megnyitása
183. kártya: Nightmare Exhibition Theatre
189. kártya: Astaroth Exhibition Theatre
198. kártya: Hwang Exhibition Theatre
207. kártya: Yoshimitsu Exhibition Theatre
224. kártya: Weapon Select (fegyverválasztási) lehetőség
225. kártya: Lizard Man Exhibition Theatre
230. kártya: Siegfrired Exhibition Theatre
233. kártya: Rock Exhibition Theatre
239. kártya: Seung Mina Exhibition Theatre
251. kártya: Cervantes Exhibition Theatre
256. kártya: Edge Master Exhibition Theatre
265. kártya: Metál modell mód megnyitása

Az új ruhák kiválasztása

A szereplőválasztásnál nyomjuk le az Y-t, és úgy az A-t.

Győzelmi pózok

Minden karakterhez három győzelmi animáció tartozik. A győzelem után az X, Y, vagy B gombokkal manuálisan válogathatunk közülük.

A visszajátszás kamerája

A visszajátszás során a B-t lenyomva válogathatunk, éppen melyik szereplőt kívánjuk látni. Az analóg karral, illetve a többi gombbal körbe is járhatjuk, avagy rá is zoomolhatunk.

Fegyverválasztás

Miután a megfelelő kártyával aktiváltuk ezt az opciót, a karakterválasztásnál L-et kell nyomni.

Metál model mód

A karakterválasztásnál R-et nyomjunk. Persze ez is csak az után működik, hogy már aktiváltuk az opciót.

Új címképernyő

Nem csak hogy új címképernyőt, de új töltésképernyőket is kapunk, ha megnyerjük a játékot Infernoval is.

Sophitia színei

A következő gombokkal megváltoztathatjuk Sophitia nadrágjának a színét. Addig kell őket lenyomni, amíg a küzdelem be nem töltődik.

X – lilásrózsaszín
Y – liláskék
B – sötétbarna
X+Y – világoskék
Y+B – piros
X+B – világoszöld
X+Y+B – sárga

Aerowings

Amikor betöltjük a játékot és eljutunk a "Press Start" felirathoz, tartsuk benyomva mind a Jobb, mind a Bal ravaszt, és úgy nyomjunk Startot. A kommentátor ekkor egy "Okay, good"-dal nyugtázza a dolgot, ami pedig annyit jelent, hogy minden küldetést kinyitottunk, az Exhibition mód is aktív, és minden egyes gép – beleértve a Buggyt és a Delfint is – választható.

Egy extra opciót is bekapcsolhatunk, ha TASCAS néven iratkozunk fel a játékban. Miután elindítottuk a játékot, menjünk az Options menübe, s ott találjuk a Special pontot, amivel ki/bekapcsolhatjuk a HUD-ot, a pilótafülkét, és a játékos-segítséget.

Armada

Az örökélet aktiválásához szükségünk van egy-egy irányítóra a hármas és a négyes portban is. A címképernyőhöz érve nyomjuk le a Startot a hármas port irányítóján, majd a négyesen üssük be a következő kódot: A, B, A, B, Fel, Le.

Blue Stinger

Egy kis készpénzhez juthatunk, ha karácsony napján az alábbi kódokkal próbálkozunk a Bank Of Kimra termináljánál.

Kártya	Kód	Összeg
Eliot	3532	2.000$
Kimra	1008	3.300$
Yucatan	1861	5.700$
Bermuda	1394	6.000$

Örök bombák:

A címképernyőn üssük be: X, Y, A, Jobb ravasz, Start, Bal ravasz, Start.

Buggy Heat

Több élet és Pályaválasztás

A játék során nyomjuk le az A+B+X+Y+mindkét ravasz kombinációt, és forgassuk körbe az analóg kart egyszer.

EXPENDABLE

Pályaválasztás

Játék közben pauzáljunk, és úgy üssük be: Fel, Le, Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Jobb, Y.

Pályaléptetés

Pauzáljunk és üssük be: Y,Y, X, X, Bal ravasz, Jobb ravasz, Le, Le, Fel, Fel.

Extra életek

Pauzáljunk és üssük be: A, B, X, Y, Bal ravasz, Jobb ravasz, Fel, Le, Bal, Jobb.

Extra credit

Pauzáljunk és üssük be: A, B, Bal, A, B, Jobb, B, A, Le, Jobb ravasz.

Automata győzelem

Pauzáljunk és üssük be: Bal ravasz, Jobb ravasz, Bal ravasz, Jobb ravasz, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Y, X.

Pajzsok

Pauzáljunk és üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb, X, Fel, Le, Bal, Jobb, Y.

Gránátok

Pauzáljunk és üssük be: Le, Le, Le, Le, Fel, Fel, Fel, Fel, R.

FIGHTING FORCE 2

A pályaválasztáshoz nyomjuk le a Bal, Fel, X, Fel, Jobb, Y kombinációt, mire egy villanást láthatunk. Új játék indításakor szabadon válogathatunk a pályák közül.

HOUSE OF THE DEAD 2

Bonusz szoba

A bonusz szoba eléréséhez úgy kell végigjátszanunk a játékot, hogy minden túsz életben marad.

A macskák

Ha lelőjük a macskákat, bonuszhoz vezetnek minket.

Örök lőszer és egylövéses halál

Teljesítsük a tréning missziókat öt csillagos szinten.

Napalm fegyver

Tökéletes fejlövésekkel kezdjük az első szintet!

Örök Credit az Original módnál

Végezzünk a Boss móddal, mindegyik főnöknél öt csillaggal, mire örök credit és egylövéses halál lesz a jutalmunk.

Gary kiválasztása

Ha James helyett Garyvel akarunk játszani, csak rakjuk át az irányítót a kettes portba.

HYDRO THUNDER

Az összes pálya megnyitásának van egy egyszerű módja: érjünk el helyezést bárhol, és a "?PB" néven iratkozzunk fel az eredménylistára.

INCOMING

A beépített cheat-menü eléréséhez menjünk a főmenühöz, és ott nyom-

juk be: Fel, Le, Bal, Jobb, X, Fel, Le, Bal, Jobb, Y.

MARVEL VS CAPCOM

Evil Zangief választása
Válasszuk Zangiefet, mint rendesen, majd csináljunk egy negyed kört alulról hátra a D-paddal, és nyomjunk egy gyors rúgást.
Roll választása
Menjünk rá Zangiefre, majd a következő kódot vigyük be: 2xBal, 2xLe, 2xJobb, 2xLe, 2xBal, Fel, Jobb, 2xFel, 2xJobb. Roll Megaman mellett található.
Lilith választása
Menjünk rá Zangiefre, majd a következő kódot vigyük be: 2xBal, 2xLe, 2xJobb, 2xFel, 4xLe, 2xBal, 4xFel, Jobb, Bal, 4xLe, 2xJobb, 4xFel, 2xBal, 4xLe, Jobb, Le. Lilith War Machine alatt található.
Gold War Machine választása
Menjünk rá Zangiefre, majd a következő kódot vigyük be: 2xBal, 2xLe, 2xJobb, 2xLe, 2xBal, 4xFel, 2xJobb, 2xBal, 4xLe, 2xJobb, 2xFel, 2xBal, 2xLe, 2xJobb, 5xFel. Gold War Machine Zangief felett található.
Shadow Lady választása
Menjünk rá Morrigan-re, majd a következő kódot vigyük be: Fel, 2xJobb, 4xLe, 2xBal, 4xFel, 2xJobb, 2xBal, 2xLe, 2xJobb, 2xLe, 2xBal, 2xFel, 2xJobb, 2xFel, 2xBal, 5xLe. Shadow Lady Gambit alatt található.
Red Venom választása
Menjünk rá Chun Lire, majd a következő kódot vigyük be: Jobb, 4xLe, Bal, 4xFel, 2xJobb, 2xLe, 2xBal, 2xLe, 2xJobb, 4xFel, 2xBal, Fel. Red Venom Chun Li felett található.
Orange Hulk választása
Menjünk rá Chun Lire, majd a következő kódot vigyük be: 2xJobb, 2xLe, 2xBal, 2xJobb, 2xLe, 2xBal, 4xFel, 2xLe, 2xJobb, 2xFel, 4xLe, Bal, Fel. Orange Hulk Ryu felett található.

MONACO GP

Időjárás
Arcade módban, amikor a váltó típusát választjuk meg, tartsuk benyomva mindkét ravaszt és a Z-t, s úgy indítsuk az A-val a versenyt. Tartsuk továbbra is lenyomva mindezt egészen addig, míg el nem kezdődik a verseny, és lám: esik az eső! Ha mindezt ugyanígy csináljuk, csak még hozzá nyomunk egy felfele irányt, állandó időjárást kapunk.
Super Speed Mode
A 60fps képfrissítést az után kapjuk meg, hogy megnyertük a bajnokságot. A periférikus grafikai elemek – mint a visszapillantó – ki lesznek kapcsolva.
Bonusz Kamera
Egy új perspektívát hozhatunk be, ha mindvégig első helyezést érünk el a bajnokságban.
Bonusz autók
Teljesítsük a bajnokságot négyszer, mire a következő autók is választhatóvá válnak (az Arcade módnál): Toyota T1000, Celica, BMW M3, és Acura NSX.

RE-VOLT

Az összes kocsi
A nevünknek azt írjuk be, hogy CARNIVAL.
Az összes pálya
A nevünknek azt adjuk meg, hogy TRACKER.
Fegyverek közti váltás
A nevünknek azt írjuk be, hogy SADIST, minek eredményeképp a játék közben a Jobb ravasz + Bal ravasz kombinációval tudunk fegyvert váltani.

SOUL FIGHTER

A címképernyőnél tartsuk lenyomva a Bal+Y kombinációt, így menjünk be az Options menübe, majd lépjünk ki belőle. Ekkor láthatjuk a képernyőt, ahol az alábbi kódokat lehet beírni:
XAAYBB – az összes fegyver választható
ABXXYA – az energia növelése

SOUL REAVER

A játékban fellelhető összes cucchoz van kód is, melyek beviteléhez egyszerűen csak le kell pauzálni a játékot, és nyomva tartani a Jobb ravaszt.
Bármikor világot váltani
Fel, Fel, Le, Jobb, Jobb, Bal, B, Jobb, Bal, Le.
Aerial Reaver
A, Jobb, Fel, Fel, Y, Bal, Bal, Jobb, Fel.
Fire Reaver
Le, Fel, Jobb, Fel, Le, Bal, B, Jobb, Le.
Kain Reaver
A, B, Jobb, Y, Bal, Bal, Jobb, Fel.
Soul Reaver
Le, Y, X, Jobb, Jobb, Le, Le, Bal, Y, Le, Jobb.
Falmászás képessége
Y, Le, X, Jobb, Fel, Le.
Lövés képessége
Bal, Jobb, B, Bal, Jobb, Bal.
Úszás képessége
Fel, B, Le, Jobb, B, Bal, Fel.
Összeszorítás (elforgatás) képessége
Le, Fel, Jobb, Jobb, B, Fel, Fel, Le.
Maximum életerő upgrade
Jobb, B, Le, Fel, Le, Fel.
Maximum varázserő upgrade
Y, Jobb, Le, Jobb, Fel, Y, Bal.
Az életerő visszaállítása
Le, B, Fel, Bal, Fel, Bal.
Az életerőspirál meghosszabbítása
Jobb, A, Bal, Y, Fel, Le.
Életerőspirál a maximumra
Jobb, B, Le, Fel, Le, Fel.
Raziel sérül
Bal, B, Fel, Fel Le.
Az "átszivárgás" képessége
Le, B, B, Bal, Jobb, Y, Fel.
Varázserő regenerálása
Jobb, Jobb, Bal, Y, Jobb, Le.
Az összes portál aktiválása
Fel, Fel, Le, Jobb, Jobb, Bal, B, Jobb, Bal, Le.
Erő-szimbólum
Le, Bal, Y, Le, Fel.
Hang-szimbólum
Jobb, Jobb, Le, B, Fel, Fel, Le.
Szikla-szimbólum
Le, B, Fel, Bal, Le, Jobb, Jobb.
Napfény-szimbólum
Bal, B, Bal, Jobb, Jobb, Fel, Fel, Bal.
Víz-szimbólum
Le, B, Fel, Le, Jobb.
Tűz-szimbólum
Fel, Fel, Jobb, Fel, Y, X, Jobb.

SPEED DEVILS

Menet közben pauzáljunk, és úgy üssük be az alábbi kódokat:
Az összes kocsi és pálya
B, Jobb, B, Jobb, Fel, B, Fel.
Extra pénz
A, Jobb, A, Jobb, Fel, B, A.
Örök nitro
Le, Fel, Le, Fel, A, X, A.
Az aktuális versenyosztály átugrása
Le, Jobb, Le, Jobb, A, X, A.

TOY COMMANDER

Maximum Lőszer
Tartsuk benyomva a Bal ravaszt, és üssük be: A, B, X, Y, B, A.
Az energia visszaállítása
Tartsuk benyomva a Bal ravaszt, és üssük be: A, X, B, Y, A, Y.
Gépfegyver upgrade
Tartsuk benyomva a Bal ravaszt, és üssük be: B, A, Y, X, A, B.
Fegyver upgrade
Tartsuk benyomva a Bal ravaszt, és üssük be: X, A, Y, B, A, X.
Nehéz fegyverzet aktiválása
Pauzáljuk le a játékot, majd miközben a Bal ravaszt benyomva tartjuk, üssük be: X, A, Y, B, A, X.
99 lőszer
Pauzáljuk le a játékot, majd miközben a Bal ravaszt benyomva tartjuk, üssük be: A, B, X, Y, B, A.
Az összes térkép aktiválása
Pauzáljuk le a játékot, majd miközben a Bal ravaszt benyomva tartjuk, üssük be: A, Y, X, B, Y, X.
Extra multiplayer szintek
Játsszuk végig valamennyi pályát valamennyi nehézségi szinten.
Az életerő visszaállítása
Miután kinyitottuk a csapot, menjünk a lefolyóhoz a vízsugár alá, mire maximumra töltődünk.
Credits
A főmenüben üssük be: A, A, A, B, B, B.
Üzemanyag a maximumra
Menet közben üssük be: B, Y, A, X, B, X. (Csak az egyjárműves küldetéseken működik.)

TRICKSTYLE

Pauzáljuk le a játékot, s ott a Cheat menüben vigyük be a csalókódokat.
Mindennek a megnyerése:
citybeacons
Ha sikeresen vittük be a kódot, a "win everything" felirat jelenik meg, s új játék indításakor tapasztalhatjuk, hogy aktív az összes pálya, az összes trükk, és az összes deszka.
Az összes mutatvány és speciális mozgás:
travolta
Nagy fej mód:
inflatedego
Örök idő minden egyes versenynél:
iwish
Győzelem a helyezéstől függetlenül:
tearound

VIGILANTE 8: SECOND OFFENCE

A játékos kódszavának lehet megadni a következő kódokat:
Gyilkos rakéták
BLAST_FIRE
Megnövekedett sebesség
MORE_SPEED
Nagyobb támadóerő
UNDER_FIRE
Gyors lövés
RAPID_FIRE
Magányos játék (Arcade módnál)
HOME_ALONE
Súlytalanság
NO_GRAVITY
Nagykerék mód
GO_MONSTER
Az FMV filmek megtekintése
LONG_MOVIE
Megemelt kocsik
JACK_IT_UP
Szuper törés-zúzás
GO_RAMMING
Véletlenszerű akció
QUICK_PLAY
Lassú mód
GO_SLOW_MO
Egyforma kocsik
MIXED_CARS

VIRTUA FIGHTER 3TB

Alternatív háttér (a Training módnál)
Mielőtt pályát választanánk, tartsuk lenyomva a Startot, nyomjunk egy A-t, majd egy jobbra irányt.
Arcade háttér
Menjünk a pályaválasztáshoz, és hagyjuk, hogy lejárjon az idő.
Gold Dural választása (Training mód)
A karakterválasztásnál a Start+Y+A kombinációt nyomjuk le.
Silver Dural választása
A karakterválasztásnál a Start+X+A kombinációt nyomjuk le.

WILD METAL

Az összes fegyver
A játék közben üssük be: A, A, Jobb, Y, A, Jobb.
Barátságos ellenfelek
A játék közben üssük be: B, Le, A, Le, X, Y.
Teljes életerő
A játék közben üssük be: Le, Le, A, X, B, X.
Sérthetetlenség
A játék közben üssük be: Y, Jobb, B, Bal, X, Le.
A tokenek helyeinek feltárása
A játék közben üssük be: Y, B, A, Bal, Le, Le.


Vanishing Point - PS - Acclaim



Dave Mirra Freestyle BMX - PS - Acclaim



X-Men Mutand Academy - PS - Activision

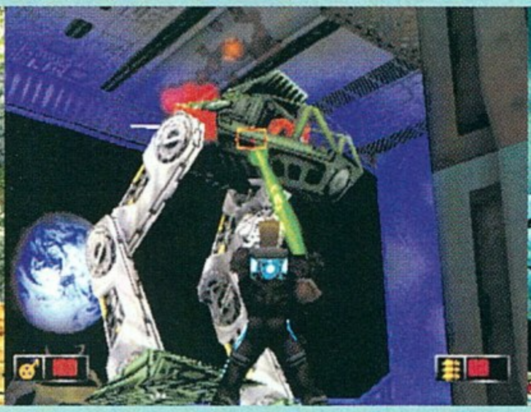


Medal of Honor Underground - PS - EA



Persona 2 - PS - Atlus


Tenchu 2 - PS - Activision


Duke Nukem: Planet of the Babes - PS - Infogrames

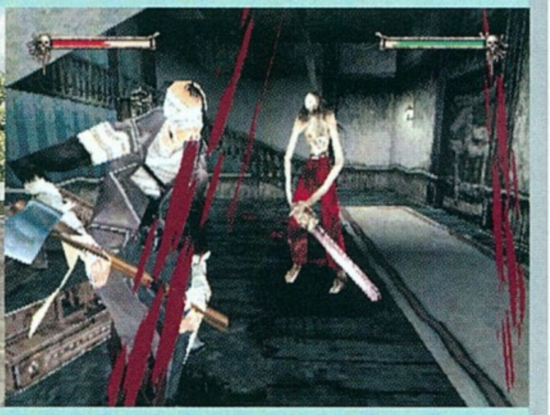


Strider 2 - PS - Capcom


Dino Crisis 2 - PS - Capcom


Breath of Fire 4 - PS - Capcom


Driver 2 - PS - Infogrames


Nightmare Creatures 2 - PS - Konami

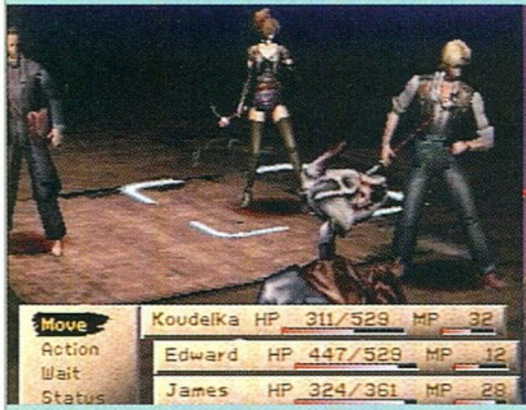


Colin McRae Rally 2 - PS - Codemasters

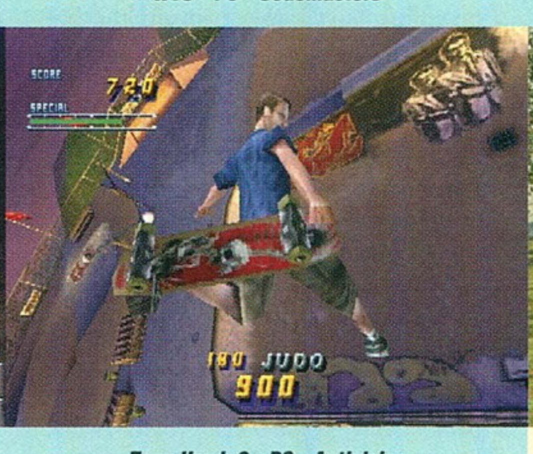

WTC - PS - Codemasters


Crash Bash - PS - Sony


Destruction Derby Raw - PS - Sony



Koudelka - PS - Infogrames

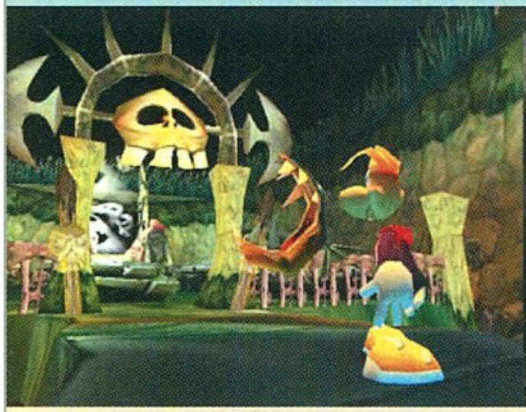


Tony Hawk 2 - PS - Activision

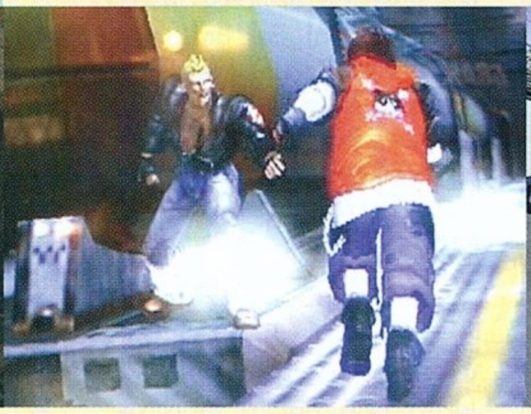

Oddworld Munch's Oddysee - PS2 - Infogrames



Street Fighter EX3 - PS2 - Capcom


Rayman 2 - PS2 - Ubisoft


Onimusha - PS2 - Capcom


The Bouncer - PS2 - Quaresoft



Nascar 2001 - PS2 - EA



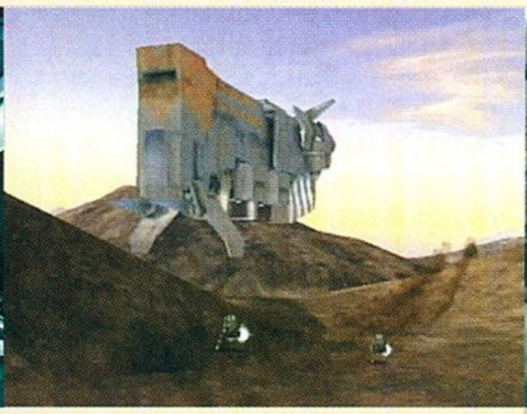
Power Stone - PS2 - Capcom


Jungle Book - PS2 - Ubisoft


Unreal Tournament - PS2 - Infogrames


Dynasty Warriors 2 - PS2 - KOEI


Metal Gear Solid 2 - PS2 - Konami


Star Wars: Episode 1 Starfighter - PS2 - LucasArts



Aerowings 2 - DC- Crave


Draconus - DC- Crave



Ferrari 355 Challenge - DC



18 Wheeler - DC


D2 - DC



Jet Grind Radio - DC


Metropolis Street Racer - DC



Shenmue - DC



Zombie Revenge - DC


Outriggen - DC


Phantasy Star Online - DC


Alone in the Dark - DC - Infogrames



Snocross - DC - Crave



4 Wheel Thunder - DC - Midway



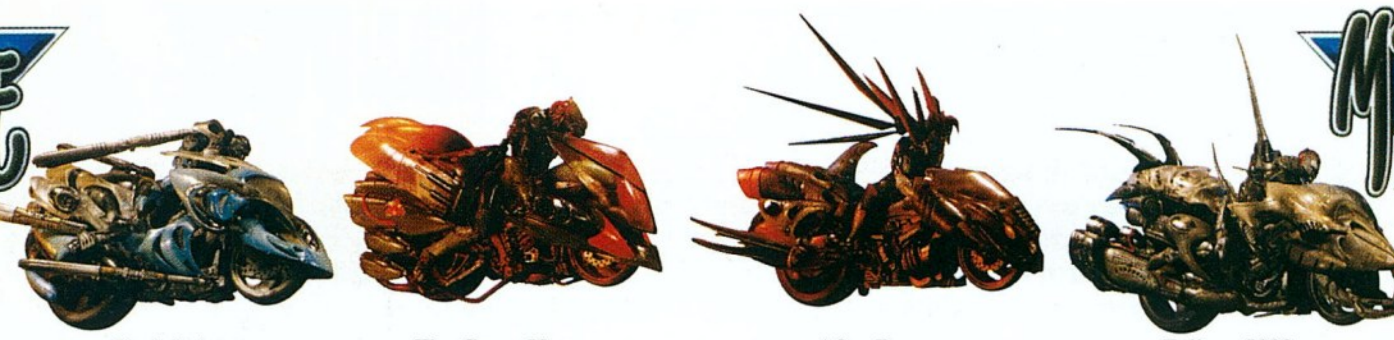
Cruis'n Exotica - N64 - Midway



Donald Duck: Quack Attack - N64 - Ubisoft


The World is not Enough - N64 - EA


Ogre Battle 2 - N64 - Atlus



Flash Point | The Green Vapor | After Burner | Eclipse 5000

A SPAWN 16: NITRO RIDERS MOTOROKAT JÚNIUSTÓL KERESD A BOLTOKBAN!

SPAWN 11: DARK AGES



Black Knight, Horrid, Ogre, Skull Queen, Spellcaster, Raider

SPAWN 13: CURSE OF THE SPAWN



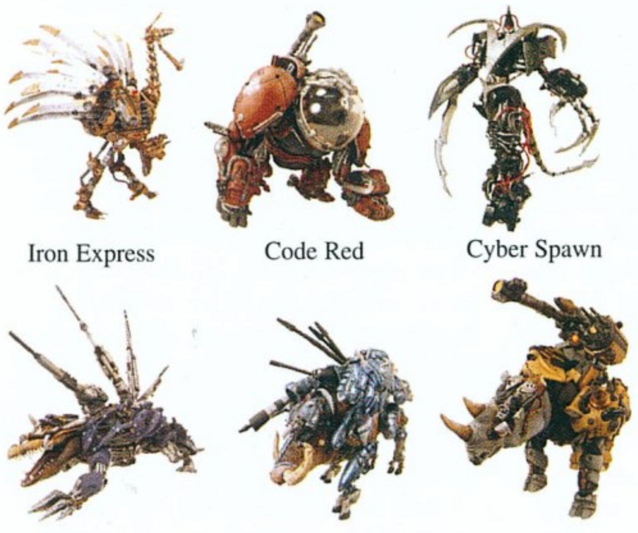
Curse of The Spawn 2, Zeus, Hatchet, Medusa, Jessica Priest & Mr. Obersmith, Raenius

SPAWN 14: DARK AGES 2



Mandarin Spawn, Viper King, The Necromancer, Spawn: The Black Heart, Iguantus & Tuskadon, Tormentor

SPAWN 15: TECHNO SPAWN



Iron Express, Code Red, Cyber Spawn, Steel Trap, Warzone, Gray Thunder

Movie Maniacs



Scream, The Crow, Psycho, Halloween, Pumpkinhead, Chucky

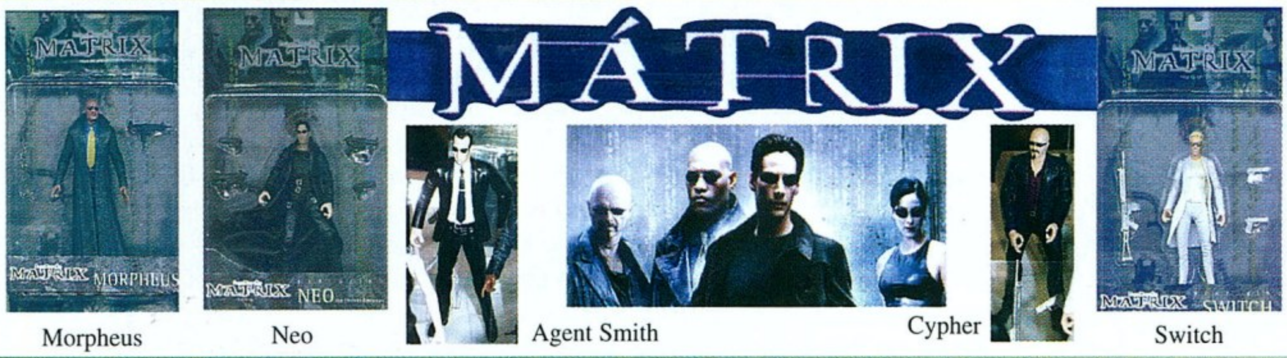
Sleepy Hollow



The Crone, Headless Horseman, Ichabod Crane

Headless Horseman Deluxe Box Set

MÁTRIX



Morpheus, Neo, Agent Smith, Cypher, Switch, Trinity

TIBERIAN SUN



NOD Soldier, GDI Soldier



Részletes választékunkat megtalálod az 576 TOYS katalógusunkban, melyet keresd boltjainkban!

AMI KÉPES LISTÁNKBÓL KIMARADT, DE MEGTALÁLHATOD ŐKET BOLTJAINKBAN!

Danger Girl, Manga Spawn, The Simpsons, Duke Nukem, Virus, Carnage, Speed Racer, Popeye, 007, Bone, Spawn, Scooby-Doo!, Mad Max The Road Warrior, Final Fantasy VIII Action Figures, The X Files, Mátrix II, The Smurfs, Star Wars Episode I, Mortal Kombat Trilogy, The Beatles Yellow Submarine, Diddy Kong Racing, Akira, Frank Miller Sin City, Tomb Raider, South Park, Coca-Cola, Chicken Run, Corgi, Mr. Bean

SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D ÉLMÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!

